# CLUB Nintendo





**Tips de:**
**Ogre Battle 64**
Person of Lordly Caliber

**Conoce a:**
Spiderman N64
WWF -No Mercy- N64
Scooby Doo N64
SWE1 -Battle for Naboo- N64

**Nintensivo:**
The Legend of Zelda
Majora's Mask

# MEGA MAN 64




Año 10 No. 2


C·L·U·B
Nintendo
MARVEL COMICS
X-MEN™
VS.
STREET FIGHTER



# SUMARIO





Este es el rombo que tuvimos en enero




Después de cuatro años de espera, el personaje más representativo de Capcom, Megaman, hace su arribo al Nintendo 64, aunque no de la forma en la que a muchos de sus fans les hubiera gustado. En Megaman 64 te encontrarás con muchas aventuras, piratas, acertijos qué resolver y una cantidad impresionante de voces digitalizadas.




Y hablando de héroes famosos, tenemos el orgullo de presentarte uno de los mejores juegos del N64, por supuesto, estelarizado por el súper héroe más carismático de los cómics: Spider-man. En este título, llamado simplemente Spider-man, el Hombre Araña se encontrará con muchos de sus enemigos más famosos, como el Dr. Octopus, Carnage, Venom, Scorpion, Rhino y hasta con el odioso J.J. Jameson.




Hace no mucho tiempo, en una galaxia no muy lejana (en ésta, de hecho), pudiste disfrutar de Star Wars: Rogue Squadron. El título que encontrarás en este número es una semi-secuela de aquel gran juego, pero basado en el primer episodio de la historia. Star Wars Episode I: Battle for Naboo es un título que te dejará satisfecho al 100%, sin importar si no eres fanático de la serie de George Lucas y sí de un buen videojuego.

# EDITORIAL

ISSN 0188-7610

Año X #2 Febrero 2001

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

**GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.**

**DIRECTOR GENERAL**
Teruhide Kikuchi
**DIRECTOR COMERCIAL**
Javier Contreras Urruchúa
**DIRECCION EDITORIAL**
Gus Rodríguez
José Sierra
**EDITOR ADJUNTO**
Daniel Avilés
**PRODUCCION**
NTWK Creatividad y Diseño
**DIRECTOR DE ARTE**
Francisco Cuevas Ortiz
**DISEÑO GRAFICO**
Antonio Carlos Rodríguez
**ASISTENTE DE ARTE**
José Luis Suárez
**CORRECCION DE ESTILO**
Ma. Antonieta Ramírez
**INVESTIGACION**
Jesús Medina, Javier Chávez
"Conejo", Gerardo Torres
"Arkham", Lalo Oviedo "Ewawo",
Daniel Stephan
**ASISTENTE DE INVESTIGACION**
Ana L. Velázquez
**AGENTES SECRETOS**
Axy / Spot

*EDITORIAL TELEVISA*

*PRESIDENTE*
Ramón Alberto Garza
*VICEPRESIDENTE*
*EDITORIAL*
Irene Carol
*VICEPRESIDENTE*
*DE OPERACIONES*
Raúl Braulio Martínez
*DIRECTOR DE FINANZAS*
Gerardo Mora Domínguez
*DIRECTOR DE PRODUCCION*
Juan Carlos Espinosa
*DIRECTOR DE CIRCULACION INT.*
Anastacio Cisneros
*DIRECTOR DE CIRCULACION*
*INTERNACIONAL PR/USA*
Armando Merino

*DIRECTOR GENERAL DE VENTAS*
Michel Bauer

*EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA*
*GERENTE GENERAL*
Emiro Aristizábal A.

*VENTAS DE PUBLICIDAD*
Cecilia Rueda
Bogotá Tel. 4109501 4139300
Medellin Tel. 3612788 3612789
Calí Tel. 6644220 6655436



Año 10 # 2, Revista mensual, Febrero 2001. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

**Editor Responsable:** Irene Carol

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO.** No. 10/2 (MR) 2001 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Colombia, S.A.** Calle 75 # 12-12 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Conmutador: 3492211, Suscripciones: 3492211 ext: 149 y 150, Fax: 3492211 ext: 154 E-mail suscripciones: susctelevisa@colomsat.net.co, Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
**ARGENTINA:** Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946/5178/8643. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires Argentina.
**CHILE:** Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: Maria Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Lega: Eduardo Aldea, Gerente de Finanzas: Robinson Castro, Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.



SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33



PRINTED IN MEXICO

**Tiro: 109,348 ejemplares**
Club Nintendo año 10 #2
Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

Aquí en la redacción de Club Nintendo estamos muy emocionados. ¿El motivo? Sólo falta un mes para que Nintendo de el gran paso a la nueva generación de sistemas de videojuegos. El 21 de Marzo es la fecha de salida del Game Boy Advance en Japón. Este sistema lo hemos llegado a definir como "la reencarnación del Super Nintendo", ya que se trata de una consola portátil super poderosa de 32 bit. Tal como sus creadores mencionaron, el GBA no pretende estar a la altura del N64 o algo parecido. Su intención es ser la mejor consola de juegos de 2D en toda la historia. Y va por buen camino, con juegos como Castlevania: Circle of the Moon, F-Zero X Advance, Mario Kart Advance, Mario Advance, Megaman Exe, Silent Hill y más en camino, el arranque de este portátil promete un gran éxito. Y la compatibilidad que tendrá este sistema con el Nintendo Game Cube también será una sorpresa. Tal parece que Nintendo, como siempre, prefirió no "seguir a la bola" e inclinarse por sus ideas originales, dando pie a que el videojugador tenga una opción más apegada a la diversión y no a una moda pasajera. Por el momento, este fue el último mes de la vieja generación de juegos, ya que a partir de marzo comenzaremos a hablar más del Game Boy Advance, para entrar de lleno con los análisis del siguiente "Rey de los portátiles" en el mes de Abril e ir preparando los motores para revelar en Mayo el Nintendo Game Cube durante el E3 2001.





# DR. MARIO



Hola "amigos" de Clubnin. A pesar de que su revista está excelente, me decepcionaron un poco en su primera revista del año 2001 con los juegos de: Tom y Jerry, Ms. Pacman, Scooby Doo, Laura, Tigger's Honey Hunter, Rugrats in Paris y Arthur's Absolutely Fun Day. Son juegos para niños chiquitos y además su portada estuvo muy mala, el rombo estuvo muy fácil y fue lo primero que vi. Espero que en Febrero hable más de juegos más interesantes, como The Legend of Zelda: Majora's Mask, que, por cierto, es un súper juego. Y les pido que hablen de Pokémon Pikachu 2. Gracias y que se la pasen súper.

Erick Rodríguez
Puebla, Puebla

***Bueno, pues, como lo puedes ver, en este número encontrarás muchos A Fondos (tal vez sea el número con más análisis en toda nuestra historia), donde analizamos juegos de diferentes tipos para diferentes gustos y edades, por lo que es seguro que te encuentres con más de uno que serán de tu completo agrado. Muchas gracias por tus criticas, ya sabes que siempre son bien recibidas.***

♦

Hola amigos de Club Nintendo. Hay algunos juegos que no son muy populares o muy conocidos. Por ejemplo, el Harvest Moon 64. Casi nadie lo conoce ya que según entendí, nunca llegó a México. Mi sugerencia es que tal vez podrían poner en su revista una sección donde digan qué juegos salen este mes, aunque no sean muy populares. Estoy segura que muchos videojugadores les gusta un juego que no sea muy popular y lo quieren, pero el problema que se les presenta es que no saben si ya llegó a México. Otro ejemplo es el de Hey you Pikachu. Parece muy bueno con ese identificador de voz, pero el caso es que no han hablado de él y según me enteré, ya salió en EUA. Hay algunos videojugadores que sí investigan en las tiendas los juegos que han salido. Pero hay veces que uno pregunta y como ese juego no ha salido y no lo conoce la tienda, nos ven como unos verdaderos locos o tontos (eso me pasa a mi). Por eso, espero que esta carta la puedan presentar en la sección de Dr. Mario ya que yo presiento que muchas personas estarán de acuerdo con lo que sugiero.

Gaby
México, D.F.

***A veces hay juegos que, tanto los licenciatarios como los distribuidores, saben que están enfocados a un mercado en específico y no tienen contemplado a otro público que, contrario a los resultados de sus estadísticas, puede estar también interesado en el producto. De cajón están los juegos que están diseñados sólo para el mercado japonés y que jamás los vemos en América, como el caso de Custom Robo o Neo Genesis Evangelion, para N64 (aunque hay otros títulos que afortunadamente no cruzan el océano, aunque no lo creas). Y, analizando casos más "locales", se encuentran los juegos que tú mencionas, Harvest Moon 64 y Hey you Pikachu. Sobre todo éste último es un juego que está hecho especialmente para los niños pequeños que tienen como idioma natural el inglés. Tuvimos la oportunidad de platicar de esto con gente de NOA y, efectivamente, nos confirmaron que este título, a diferencia de otros títulos de Pokémon, sólo se tenía contemplado para el mercado Estadounidense y es por eso que se producieron menos copias del juego. Hay veces en que algunas páginas de internet ofrecen sus servicios para hacerte llegar productos extranjeros, pero, independientemente de otros rollos, corres el riesgo de que en realidad el producto todo lo contrario a lo que esperabas. Lamentablemente hay casos como el de Harvest Moon 64 en los que nos consterna el por qué de la poca producción de cartuchos o la distribución tan limitada y a veces hasta restringida por parte del licenciatario. Tu sugerencia es muy buena y la vamos a tomar en cuenta para las próximas ediciones.***

♦

Hola amigos de la mejor revista de videojuegos del mundo. Esta vez le escribo para hacerles un buen comentario. Si bien la revista es muy buena y trata de los temas que mas nos gustan como son los videojuegos, también es cierto que están dejando de lado un punto muy importante como es el mundo de los videojuegos como tal y unicamente se limitan a hablar de juegos. Creo que la revista se está enfocando mucho en analizar y analizar juegos, y lo que únicamente se encuentra en la revista por lo general son juegos y juegos y más juegos y nunca se han atrevido a hablar de otros temas de mucha más importancia en lo que a videojuegos se refiere. Como consejo de un muy buen videojugador y de un futuro creador de juegos, les recomiendo que creen, por ejemplo, una sección en la que se hable del proceso de crear juegos explicando los diferentes procesos en la creación del juego, los diferentes programas que se pueden utilizar, las personas que intervienen en el desarrollo

desde sus campos de trabajo, consejos para los que desean crear juegos desde diferentes áreas, como programación, la parte gráfica de los juegos, la parte musical y del sonido, etc, Igualmente sería bueno una sección en la cual cada mes se entrevistara a una de las tantas celebridades que existen en el mundo de los videojuegos y de esta forma aprender cómo se metieron a crear juegos, cuales son sus armas para crear juegos y lo que ellos recomiendan a los futuros desarrolladores de juegos, entre otras secciones que puedan ser útiles para todos aquellos que amamos los videojuegos. Esto con el fin de salir un poco de la rutina y de dinamizar un poco el contenido de la revista, pues realmente óolo hablar y leer de juegos es un poco incómodo. Se despide un gran lector.

David Posada Fernández
Medellin, Colombia

***Pues, aunque no lo creas, en alguna época de la revista tuvimos una sección muy parecida a la que mencionas y, seguramente ahorita muchos lectores viejos (no de edad, sino de tiempo con Club Nintendo), la recordarán. Esta sección se llamaba Start y nuestro buen amigo, el Peke Vázquez, se encargaba de aconsejar a los videojugadores más "clavados" en la onda de la programación. Y si ya lo hicimos una vez, ¿por qué no de nuevo? Vamos a analizar la posibilidad de integrar una sección similar nuevamente. Y si hay más lectores interesados en esta sección, envíenos cartas y e-mails dándonos más ideas o sugerencias.***

♦

Hola editores de Club Nintendo:
Antes que nada quiero felicitarlos por su revista que está llena de calidad e invitarlos a que no sólo sigan ese camino sino que se superen cada día. Ya entrando en el tema de los videojuegos, tengo algunas dudas que comparto con mis hermanos son las siguientes:
1.¿El GAME CUBE (NGC) tendrá la capacidad que tiene el N64 de que sus juegos cuenten con el sonido SURROUND?
2.¿Se tiene pensada una secuela de CASTLEVANIA para el NGC?
3.¿Existe alguna posibilidad de que salga el juego CAPCOM vs SNK para N64?
4. Si otras compañías se atrevieron a sacar una colección de juegos viejos en el N64 (como el catrucho de Namco Museum u otros de los que no recuerdo su nombre), ¿por qué Nintendo no sacaría una colección de MARIO, o Capcom una coleccion de MEGA-MAN en el N64 o en el NGC? ¿Acaso es simple orgullo?
5. Por último, quisieramos (mis hermanos incluidos) saber cómo nos podemos dar cuenta de que nuestras cartas fueron leídas.

Miguel Angel Salazar Pérez.
Xalapa, Veracruz

***Como solemos decir, muchas preguntas, muchas respuestas.***
***1. Sí, el NGC tendrá la opción de Dolby Surround Sound.***
***2. Como es ya toda una tradición, Konami siempre deja un Castlevania en cada consola de videojuegos, y cada una de ellas siempre es especial cuando la crean para una consola de Nintendo. No hay nada oficial, pero es muy seguro de que haya una versión de este cláscio para el NGC.***
***3. Sinceramente, no hay ninguna posibilidad, ni para el N64, ni para el NGC, ni para el PSX2, ni para el X-Box. Esto se debe a que el juego fue desarrollado originalmente para el sistema Naomi, que es el equivalente al Dreamcast de Sega en las arcadias. Pese a que lo programó Capcom, gran parte de la programación se basó en la arquitectura de dichas consolas. En realidad no habría problema para la traslación para el NGC, debido a la tecnología del sistema, sin embargo, es probable que Sega y Capcom hayan llegado a un acuerdo de exclusividad y no es de extrañarse. Para que no te alarmes, basta que recuerdes que Killer Instincts estuvo en Arcade y no hubo traslación casera mas que en los sistemas de Nintendo, ya que esta compañía invirtió tiempo dinero y esfuerzo en el juego y era meritoria una cláusula de exclusividad.***
***4. No podemos darte una respuesta concreta. A veces los licenciatarios no pueden hacer este tipo de juegos por cuestiones de derechos reservados. A veces es porque no es tan fácil y los licenciatarios prefieren invertir en un proyecto nuevo a hacerlo en una colección que tal vez no se desplace tan bien. Y a veces es porque no se les ocurre.***
***5. Buena pregunta. Tu confía en nosotros, que leemos todas las cartas, seguro.***

♦

¡Hola! Quiero hacerles algunas preguntas. ¿Cuál es la fecha de lanzamiento en USA del Mario Party 3? ¿Cuáles son las principales innovaciones del mismo? ¿Publicarán próximamente alguna nota que se refiera a este juego?
¡Un abrazo y suerte!

Bruno
Buenos Aires, Argentina

***Mario Party 3 estará a la venta al rededor de la segunda semana de Mayo de este año. Te podemos adelantar que este gran título cambió mucho su estilo, sobre todo el gáfico, aunque sigue siendo un juego de tablero con mini-juegos. También podemos anticiparte que ya va a contar con un modo de historia y que aparecen dos nuevos personajes, Daisy y Waluigi. El próximo mes de Marzo publicaremos un Previo de este título.***



**Mario Party 3 / N64**

*En Mario Party 3 encontrarás un modo de historia.*

♦

¡Hola! Tengo mucho tiempo en el mundo de los videojegos y siempre me he preguntado cuántos personajes mexicanos existen en

los videojuegos como... ¿Robert García es mexicano? Bueno, se despide.

El Rocolo
Aguascalientes, Aguascalientes

***Los lectores de antaño recordarán que en los principios de Club Nintendo, siempre nos quejamos por la ausencia de personajes mexicanos en los videojuegos. Ahora son muchos, aunque destacan algunos, como T.Hawk de Street Fighter o Ramon de The King of Fighters. Ya haremos un artículo de este tema. Robert García no es mexicano. Realmente no sabemos con exactitud de dónde es. Al parecer su padre es español y su madre es italiana y él creció en Italia.***

♦

Hola amigos de Nintendo, les escribo para enviarles un saludo y para comunicarles que hay un problema en el acceso a la página en español de Nintendo, ya que al abrirla aparece un mensaje de "hacker" y no pude abrir la página. Espero que solucionen el problema pronto.

Juan Carlos

***Para la mala suerte de nuestros cuates de www.nintendo.com.mx, un hacker se encargó de estropearles la página por unas horas, pero ese problema fue resuelto y seguramente no volverá a ocurrir.***

♦

Hola amigos de Club Nintendo. Quisiera saber qué es Pokémon Crystal, ¿es acaso una secuela de Gold y Silver? Por favor respóndanme porque quedé intrigado.

Francisco Salinas
Santiago, Chile

***No, Pokémon Crystal no es una secuela, sino una versión alternativa de Pokémon Gold y Silver, así como la versión Yellow lo fue para las versiones Red y Blue. Este título es casi igual al Gold y Silver, y la diferencia radica en que puedes elegir ser un personaje masculino o femenino (este personaje se llama Chris) y también en que es compatible con el sistema Mobile de GB, que te permite pelear o intercambiar Pokémon a larga distancia con la ayuda de un teléfono celular. Este título sólo está disponible en Japón y no hay planes de traerlo a América.***




**Pokémon Crystal/GBC**

***Pokémon Crystal está disponible sólo en Japón.***

♦

Hola amigos de Nintendo, espero que tengan éxitos en este nuevo año, para que sus metas y retos se realicen y se sientan felices de estar tanto tiempo en el corazón de cada uno de los videojugadores que los hemos seguido todos estos años. Aunque en realidad yo no llevo tantos años, he leído lo suficiente para darme cuenta de que su revista necesita de empeño y de amor a su trabajo. Al principio, cuando la revista se imprimía aquí, era más fácil mandar las cartas, pero aún así nunca me respondieron. Cuando se volvió totalmente mexicana no me disgustó, pero hay un problema. Su revista tiene un mes de retraso, a veces es bueno porque en los juegos logra uno investigar a fondo el juego sin ninguna clase de ayuda, pero hay veces que da uno tantas vueltas al juego que se cansa y aún no llega la revista, para recibir ayuda. Por ejemplo, en Diciembre me compré Majora's Mask, este juego está sensacional, ya paseé al primer jefe, claro que no he logrado encontrar todas las hadas, tan sólo 13, y cuando derroto a ese Jefe llego donde la princesa Deku y ella no se quiere devolver a su palacio hasta cuando yo tenga a dónde cargarla. El chiste es que cuando llegó en Enero la revista de diciembre pensé que por lo menos ya estarían diciendo la manera de pasar el principio para poder ver en la revista de Febrero (que para mi es la de Enero) la parte de cómo pasar el siguiente calabozo. ¿Habrá forma de que la revista llegue a tiempo? Espero con ansias que me respondan. GRACIAS por dedicarles tiempo a chicos o a cuates (como ustedes dicen) como yo. Los admira su lectora.

Lady Jennifer Guzmán Arias
Espinal, Colombia

***Estamos en pláticas con nuestra Editorial para encontrarle solución a este problema. Gracias por tus comentarios.***

♦

Hola. Voto a favor de la sección de manga, anime, ovas y demás, y por Dragon Quest. También me gustaría una sección donde los lectores pudieramos dar nuestros mails para estar en contacto. Por último déjenme decirles que fue una excelente idea esa de poner los puntos positivos y negativos de un juego, pues a veces lo que a ustedes les gusta a nosotros no nos agrada y viceversa, así que yo tambien los calificaré:

LO BUENO
-Dan reseñas sobre los temas de los videojuegos (Tarzán, Track & Field, The Grinch, etc.)
-Es la menos costosa del mercado
-Tiene muchas páginas
-Tiene información fresca
LO MALO
-Que le sigan el juego a Pablo Osvaldo Portillo
-Probablemente no publicarán mi carta
-Si la publican, ya me quemé.

Jesús Vázquez García
Irapuato, Guanajuato

***Lo bueno es que:***
***-Ya te quemamos***
***Lo malo es que:***
***-Por este mes, terminó el Dr. Mario.***

***No dejes de escribirnos a:***
***Revista Club Nintendo***
***Hamburgo #8 Col. Juárez***
***C.P. 06600 México, D.F.***

***Los e-mails los mandas a:***
***clubnin@nintendo.com.mx***

***Y la página a visitar es:***
***www.nintendo.com.mx***

a fondo

# 102 DALMATIANS




Una vez más, Activision se encargó de la traslación de un éxito de Disney a la plataforma portátil por excelencia; en esta ocasión se trata de la más reciente película "Live Action" (o sea, con personas disfrazadas) de Disney, 102 Dalmatians. En esta película pudimos ver cómo Cruella DeVil, después de tres años en prisión, aparenta un cambio de actitud para con los pobres perritos, sin embargo, este cambio es sólo uno más de sus disfraces, ya que tiene contemplado apoderarse de los 102 dálmatas para hacerse su abrigo (el cachorrito extra es porque esta vez lo quiere con una capucha). Seguramente muchos pequeñines o los amantes de la ternura canina, disfrutaron totalmente esta cinta y si tú fuiste uno de ellos, seguro estás interesado en saber qué es lo que te ofrece la versión de Game Boy Color de 102 Dalmatians.

Compañía: Activision

Compatible

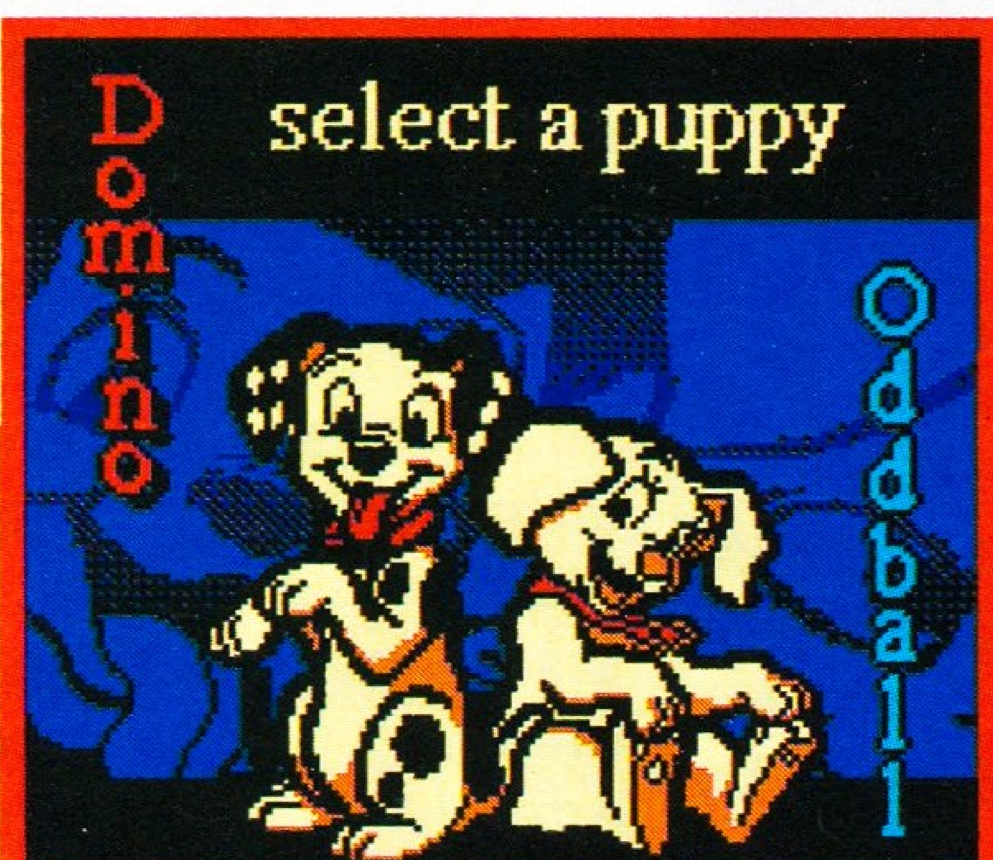
Clasificación: Everyone

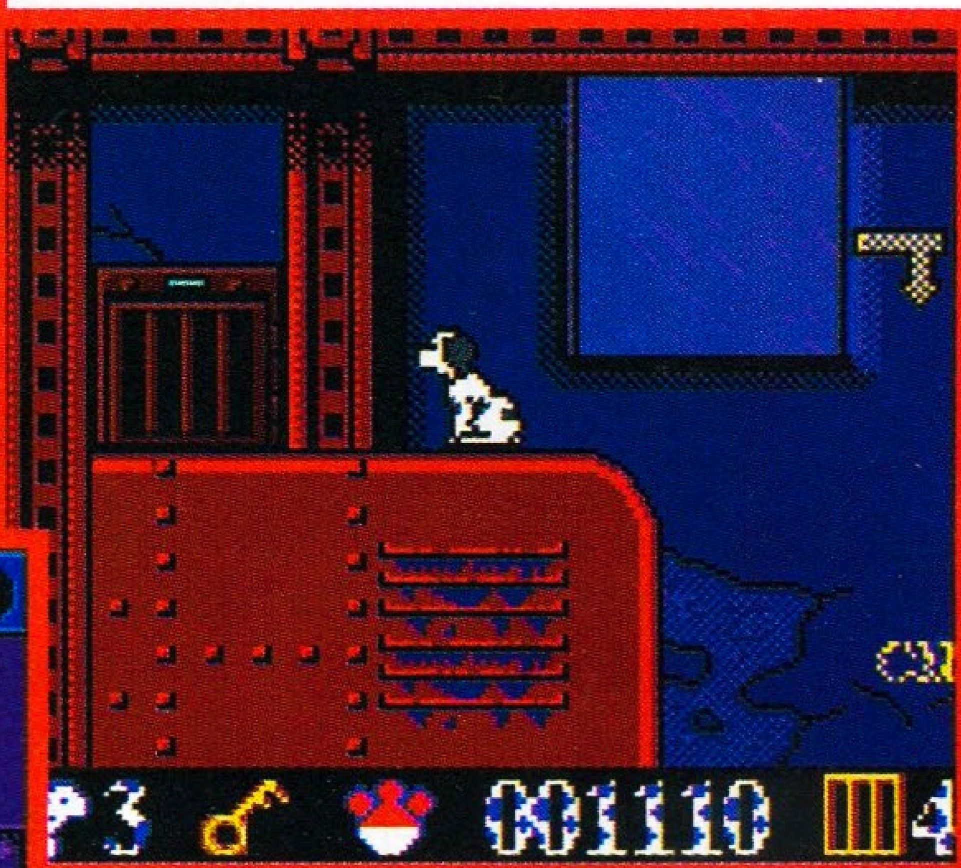
Desarrollado: Digital Eclipse

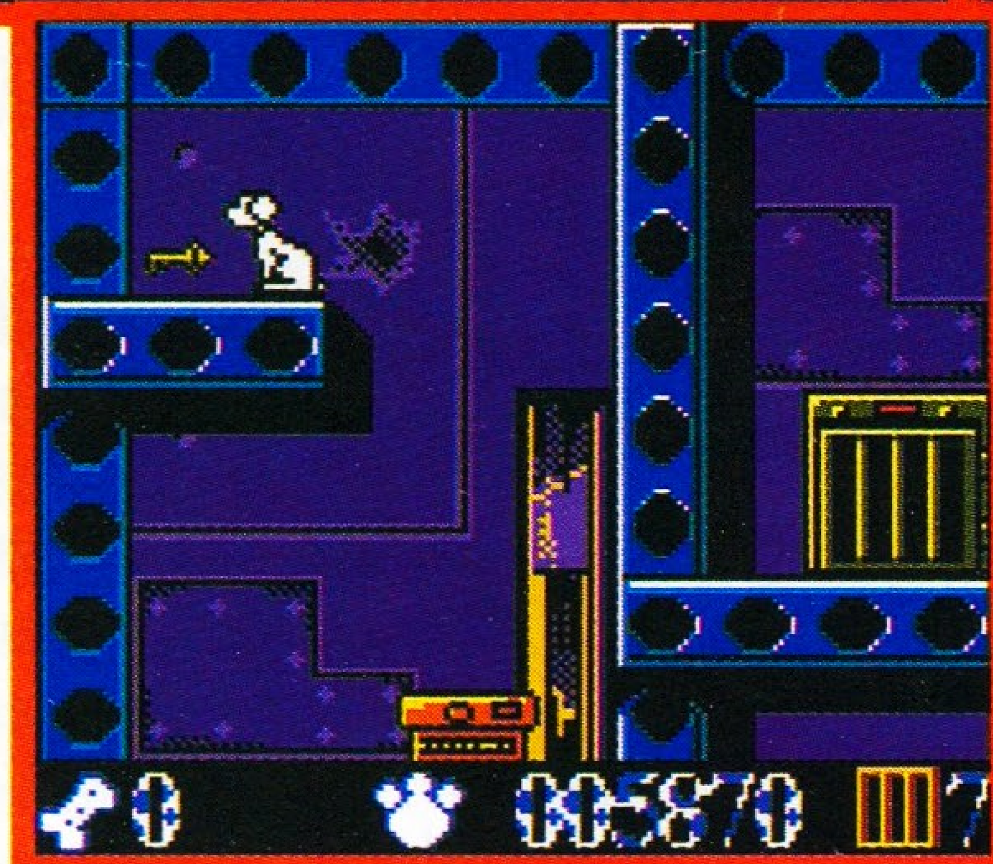
Memoria: 12 megabit

Categoria: acción aventura

Lanzamiento: 2K diciembre

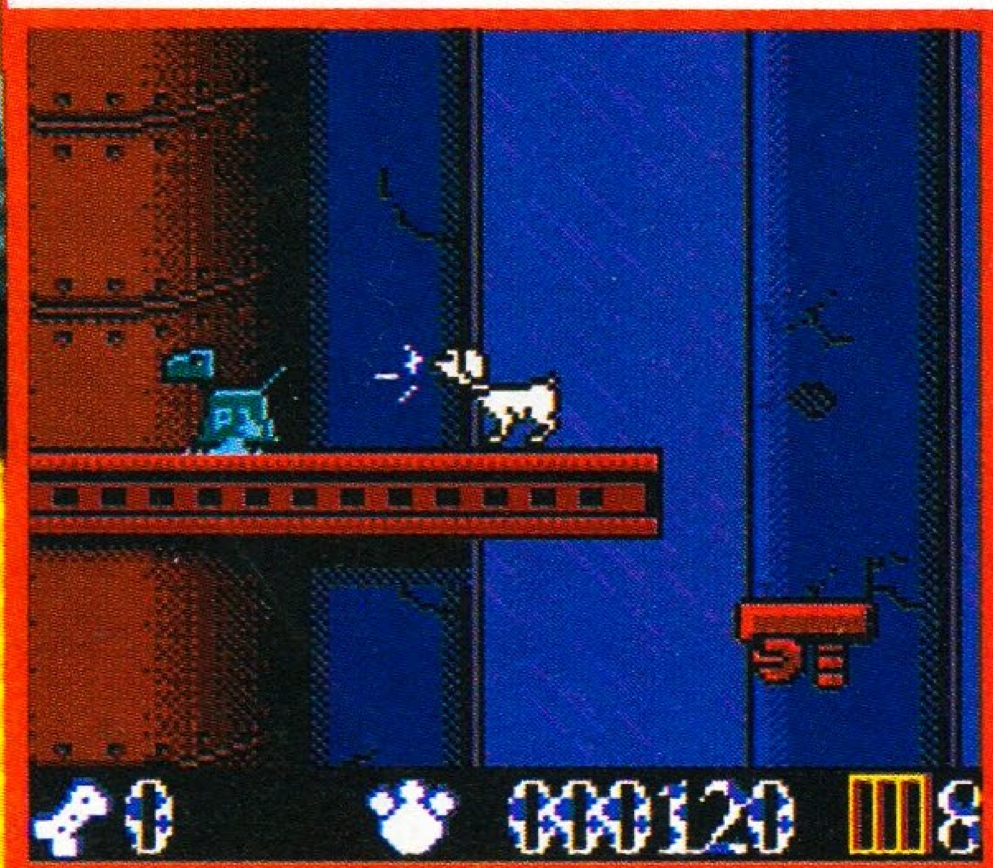




En este título, desarrollado por Digital Eclipse, es en realidad algo simple. Desde un vistazo general, podemos decirte que se trata de un juego de plataformas, donde puedes controlar a dos de los cachorros más populares de la película, ya sea al travieso "Domino" o a la acomplejada "Alvina" (Oddball). La misión general de estos cachorros es saltar de plataforma en plataforma, esquivando a los juguetes maquiavélicos de Cruella DeVile, hasta encontrar una llave. Una vez que la tengas, tendrás que abrir las jaulas que hay en todo el escenario y así liberar a tus compañeros perrunos.

Cada cachorro cuenta con las mismas habilidades (la única diferencia está en que uno tiene manchas y el otro no). Moverse de un lado para otro, saltar y ladrar son los elementos con los que estos perritos deben contar para concluir con éxito sus misiones. Si tienes destreza para saltar de plataforma en plataforma y anticipar las caídas evitando a los enemigos, este juego será muy sencillo para ti, pero si no es así, encontrarás un buen reto en este aspecto.

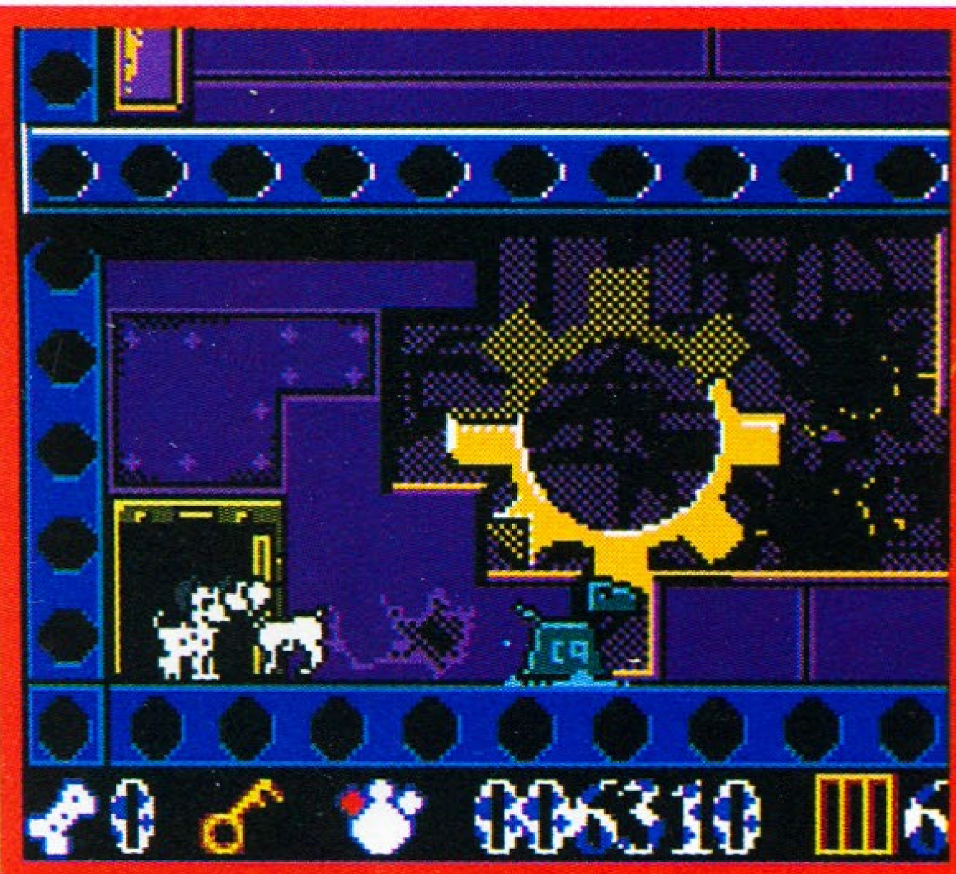




La habilidad de ladrar en cada cachorrito es vital y deberás usarla sabiamente. Esta habilidad es sin límite y la puedes usar las veces que quieras, pero la dificultad radica en el alcance del ladrido. Hay enemigos que se mueven muy rápido y si se van acercando y les ladras en el segundo equivocado, no les harás nada y te golpearán sin remedio. Debes aprender a calcular las distancias, en relación a la velocidad o habilidad del rival, para que esto no te suceda.
Otro factor es que los enemigos no desaparecen después de ser "ladrados", sino que se adormecen unos segundos, mismos que debes aprovechar para escapar, trepar, tomar un ítem o rescatar a un cachorrito.



En cada Stage, como te lo dijimos, casi siempre tendrás que hacer lo mismo; encontrar la llave y rescatar a tus compañeros para avanzar al siguiente. Esto puede sonar aburrido, pero en realidad no lo es tanto, ya que cada nivel está diseñado de formas muy distintas entre sí, además de que los enemigos cambian constantemente y esto es lo que le da variedad al asunto. A veces lo único que tendrás qué hacer es caminar un poco, saltar a dos o tres obstáculos y obtener la llave.



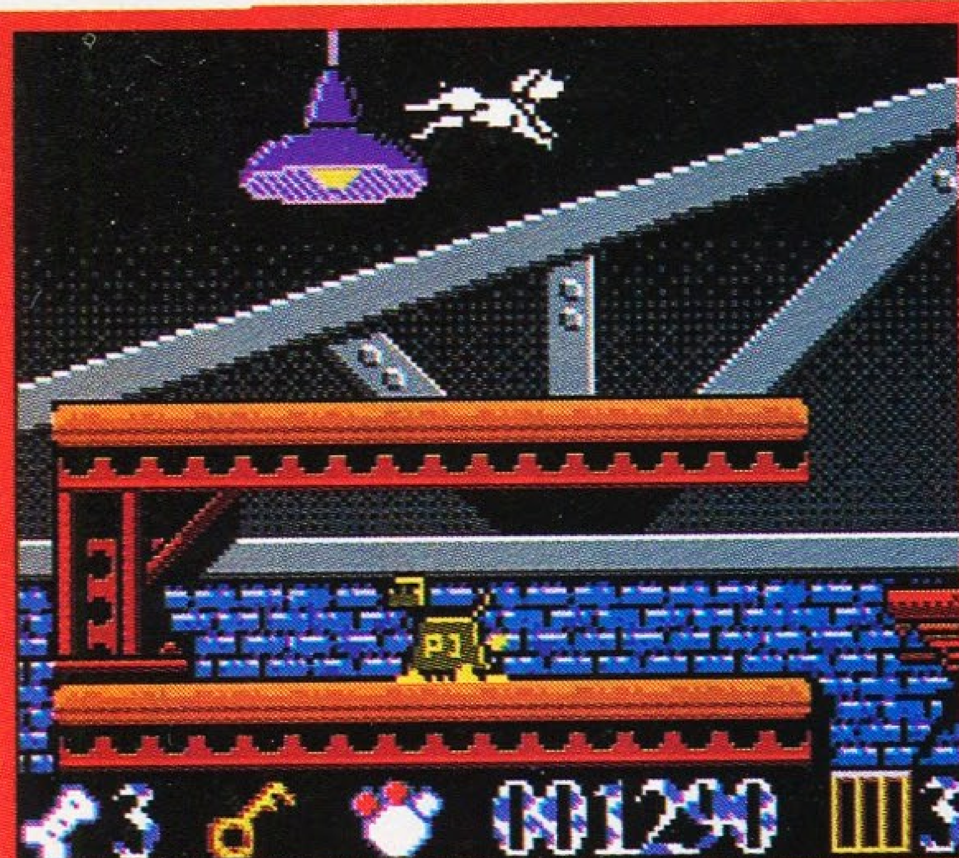
Otras veces tendrás que sortear una gran cantidad de peligros para alcanzar la llave. Y en ocasiones tener la llave es pan comido, pero el reto es encontrar a los cachorros encerrados. Afortunadamente los escenarios cuentan con "Scroll Libre", es decir, que puedes ir y venir a tu gusto, explorando cada rincón sin restricciones.



Algo importante de qué hablar es de la salud de tu cachorrito. Obviamente, al ser golpeado, el perrito sufrirá daño. En la parte inferior de la pantalla, verás ciertos status de tu juego. Ahí verás un ícono con forma de huella canina. En total son tres círculos pequeños y uno grande. Con cada golpe uno de los círculos pequeños cambiará a color rojo. Cuando los tres sean rojos, dos golpes serán suficientes para que el círculo grande sea totalmente rojo y tú quedes fuera de combate. Por suerte, en el camino puedes encontrarte algunos huesos que se irán acumulando. Cuando juntes cinco, todo el daño que tengas en la huella canina se borrará. Y una cosa que le reduce dificultad al asunto (pero que hasta cierto punto se nos parece adecuado), es que las caídas de grandes alturas no afectarán para nada la salud del perrito.

Otra cosa que te límita es el número de vidas que tienes. Puedes tomar algunas extras durante el juego o ganártelas con puntos, pero una vez que se terminen, perderás tu Score e irremediablemente tendrás que empezar todo de nuevo, aunque, si apuntaste tu Password, puedes continuar desde la escena en la que te quedaste.









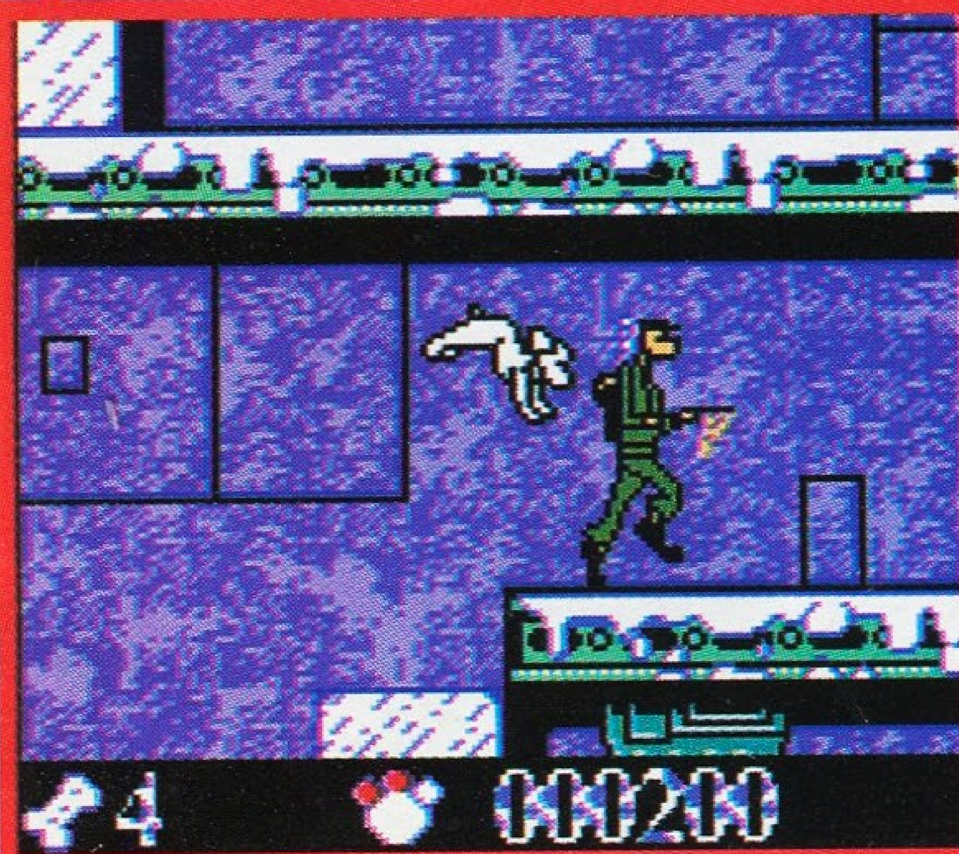
Gráficamente este título es uno de los mejores que hemos visto, ya que la animación de los cachorritos está sumamente detallada. Desde el momento en el que saltas, puedes ver el movimiento tan delicado de sus orejas, incluso cuando van corriendo. Cuando activas un switch o incluso cuando eres golpeado por un enemigo, puedes ver diferentes facetas de los cachorros. Otro detalle muy bueno del juego es el diseño de los escenearios. Plataformas que se mueven de un lado para otro o de arriba a abajo, requieren de mucha concentración para que puedas saltar entre ellas. Los cinemas display entre escena y escena también son bastante buenos y estamos seguros de que los fans de los dálmatas querrán verlos una y otra vez.

En cuestión de sonido también no está nada mal este título. Tanto la música ambiental como los efectos de sonido están hechos pensando en no aburrir al jugador y en realidad que cumplen con su objetivo. Pese a que hay una opción para desactivar el sonido, créenos, no la vas a usar nunca.




102 Dalmatians: Puppies to the Rescue es un título muy noble, ya que no encuentra absolutamete nada de violencia y si eres un pequeñín o si conservas ese toque de inocencia, este título es bastante bueno, ya que te hará recordar los tiempos buenos de la infancia. Y en el campo de videojuego también lo hará, ya que este título es muy sencillo y te hará recordar los viejos tiempos del NES. Un título sin mucha pretención, más que entretenerte. Muy bueno y recomendable. ¡Ah!, con minijuegos también.








## Segunda opinión

Qué puedo decir yo. Me encantan los perros y en especial los cachorros. Quién sabe cómo le hizo Disney, pero nadie puede negar que se le derrite el corazón al ver la escena de la película en la que "Alvina" se ve en el espejo y se entristece al ver que no tiene manchas. En fin, aunque el argumento de 102 Dalmatians no sea tan atractivo como para alabar la película, su mayor mérito, al igual que la primera peícula de Live Action, son sus efectos especiales, y creo yo que es el mismo mérito que tiene el cartucho de Game Boy: 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue, ya que la animación de los caninos es simplemente excelente. No cabe duda de que siempre es elogiable cuando una compañía le echa ganas a sus juegos, aunque sea uno "aprovecha modas", como es el caso de éste. Sinceramente yo no te recomendaría a gritos que compraras este cartucho, sobre todo si estás en la onda del animé, los "guamaxos" y los balazos, pues definitivamente no te va a gustar. Pero si no tienes mucha experiencia en esto de los juegos, o si no tienes mucho tiempo para invertirle a uno, y estás buscando un título que te entretenga y que no sea muy difícil, 102 Dalmatians es un cartucho altamente recomendable por divertido.

DENSHO

# 102 DALMATIANS

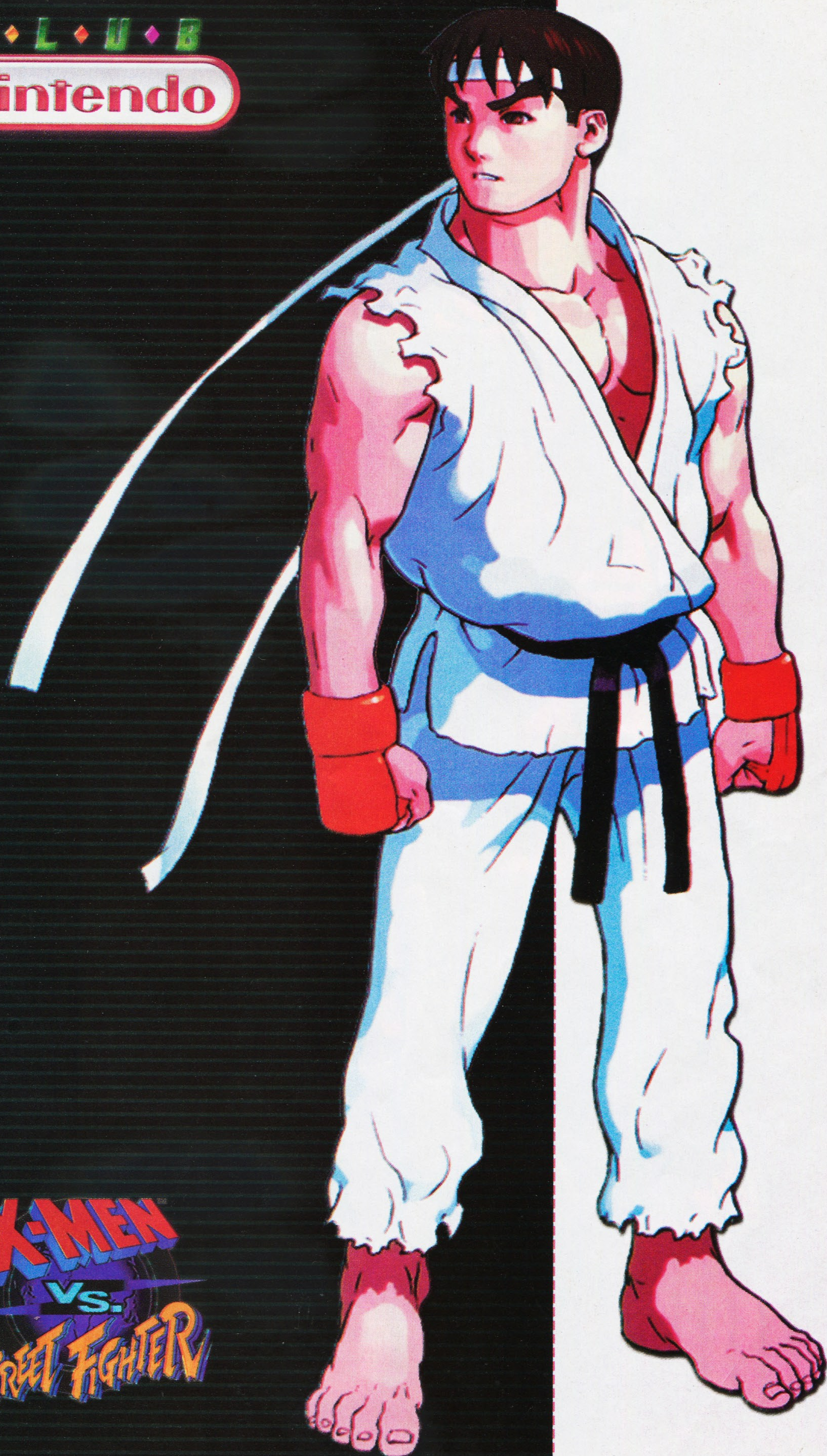
## Lo bueno es que...

- La animación de los personajes es excelente.
- La dificultad no es muy alta.
- Cruella DeVil en el videojuego es igual de genial.

## Lo malo es que...

- Está enfocado a niños pequeños.
- No hay muchos ítems qué tomar.
- No hay mucha variedad en las misiones y por lo general será la de "busca la llave".

C·L·U·B
Nintendo





C·L·U·B
Nintendo

# a fondo

# FORMULA ONE 2000

Como sabes, el automovilismo es un deporte de mucha velocidad y para que tengas toda esta pasión, te tenemos el nuevo título: Formula One 2000, en el cual correrás como todo un bólido en diferentes circuitos.

Compañía




Compatible



No. de Jugadores




Clasificación




Desarrollado




Memoria




Categoría



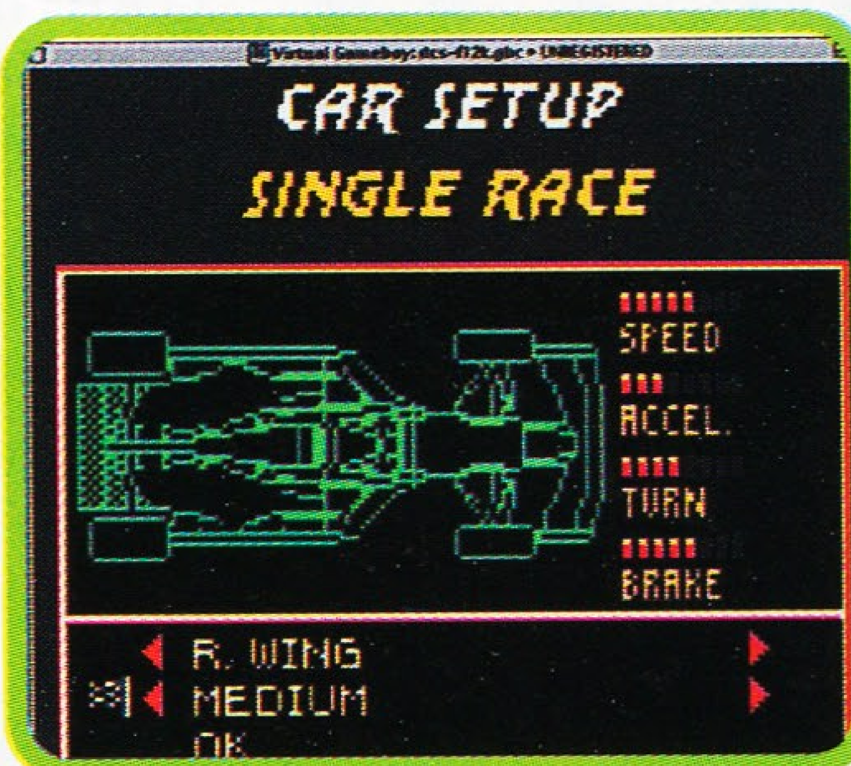

Lanzamiento

2K octubre

En primera este título tiene diferentes modos de juego en donde puedes correr por el gran premio o simplemente practicar contra otros bólidos y aquí te vamos a decir cómo.




Hay un menú donde puedes elegir al corredor experimentado que desees, aquí estará todo su historial de copas ganadas. perdidas, etc. su velocidad y su escudería.




Casi en todos los modos puedes modicar tu auto sin que tengas que ganar alguna carrera antes. Puedes escoger llantas, alerones, caja de velocidades, etc. y con todo esto podrás hacer una excelente carrera dependiendo de cómo está el ambiente en la pista.

SELECT DRIVER
CHAMPIONSHIP
ALEXANDER WURZ
AGE 26
WINS 0
BENETTON
AUSTRIAN
SETTINGS OK

Cuando estás en la carrera, te marcan un lugar en donde está sombreada la pista y en la parte superior dice: "Pit" ahí tienes que bajar la velocidad y meter el auto a la zona de los pits, ahí debes frenar, te atienden y puedes escoger que te cambien las llantas o que te pongan combustible para regresar a la carrera.

Puedes escoger el avance de tu coche, ya sea automático donde sólo aceleras o estándar, donde puedes hacer cambios de velocidades, y los ejecutas con el pad hacia arriba o hacia abajo.




Este es un gran título para todos los videojugadores que viven del automovilismo al máximo, tiene buenos gráficos entedibles y en cuando a la música es muy agradable, porque tiene buenos temas en cada modo de carrera.

En Quick Race que es otro modo de juego, sólo tendrás que correr por llegar al final sin ningún incentivo como podría ser un trofeo, pero todo es igual; aquí también puedes elegir tu pista, tu auto, tu piloto, etc. En este modo tendrás que competir contra los oponenetes que tú escojas, que pueden ser desde 5 hasta 22.

# Backstage Assault



¿Estás listo para unas luchas callejeras?, si es así no debes perder esta oportunidad que te brinda Electronic Arts con su nuevo título para el N64: WCW Backstage Assault. En esta lucha se vale de todo con tal de que logres rendir a tu contrincante, sí leíste bien, de todo, ya que puedes usar cualquier objeto que tengas al alcance como tubos, palos, cajas de madera, espejos, garrafones de agua, etc., por mencionar algunos objetos. Todos los movimientos están permitidos desde patadas, golpes, manotazos, quebradoras, martinetes y por qué no, algún movimiento para golpear tu oponente en las partes nobles o como lo conocen en la Lucha Libre, un "foul".

**Compañía**




**Compatible**

**Clasificación**




**Desarrollado**

Kodiak Interactive

**Memoria**

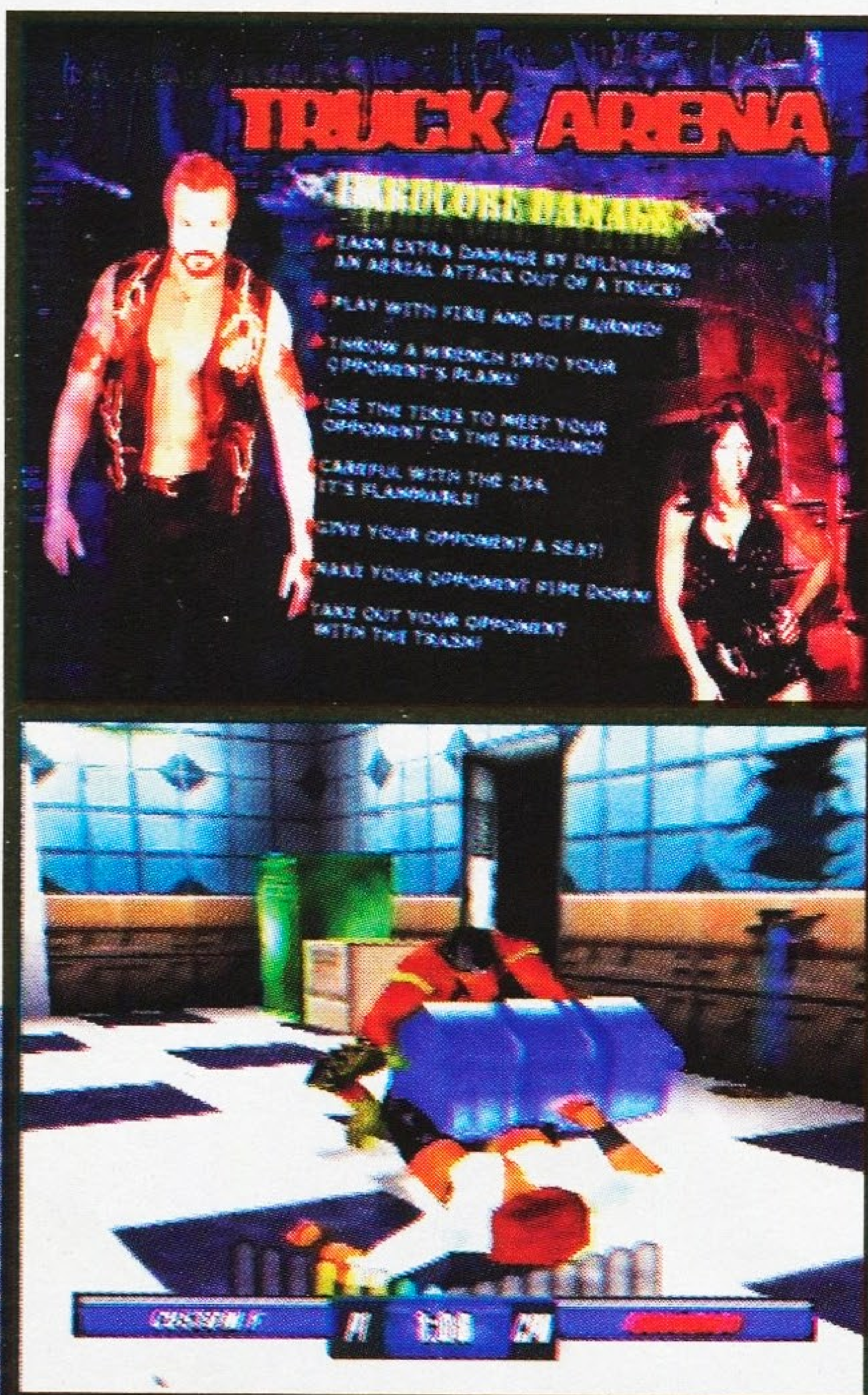
256 megabit

**Categoria**

luchas

**Lanzamiento**

2K 12 de diciembre




Ahora tenemos otro título con varios luchadores de la WCW, pero esta vez la lucha no se desenvolverá en un ring, sino en diferenbtes escenarios como en los baños, en una bodega, un gimnasio, pero eso sí, aquí encontrarás tanto a hombres como a mujeres que están en dicha organización (y por supuesto, le agregaron algunos peleadores extras).



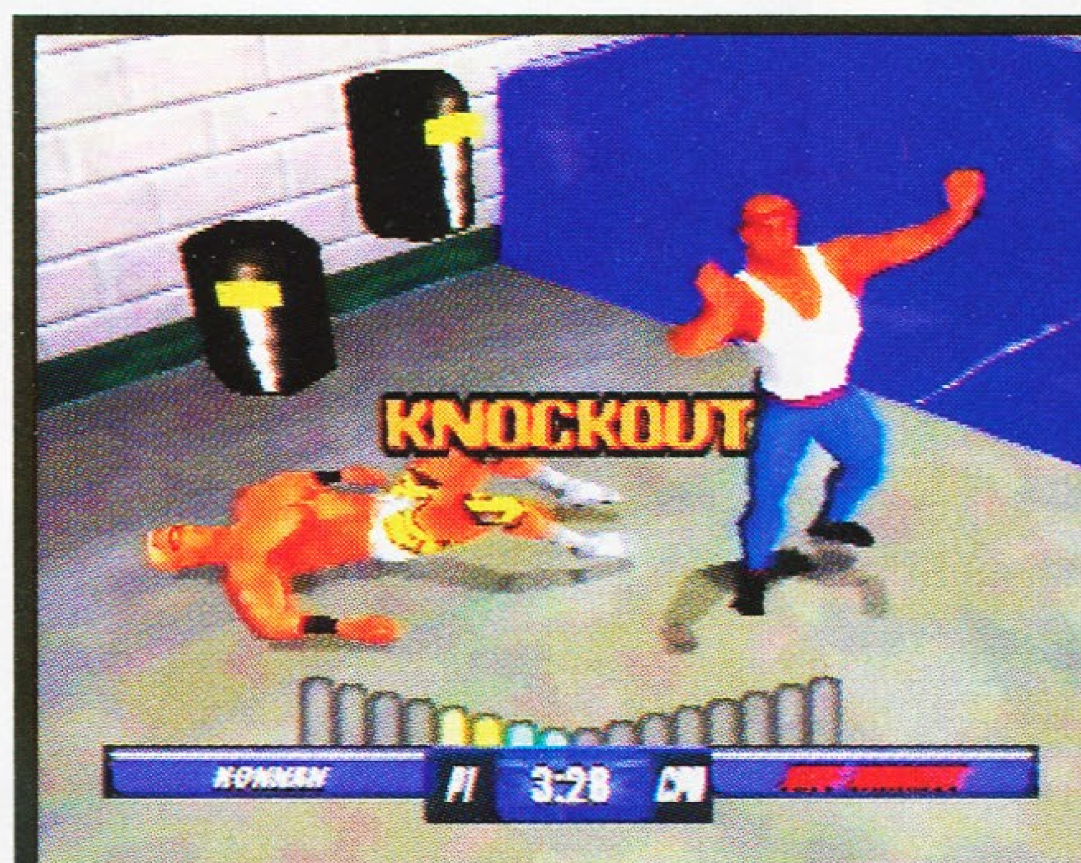


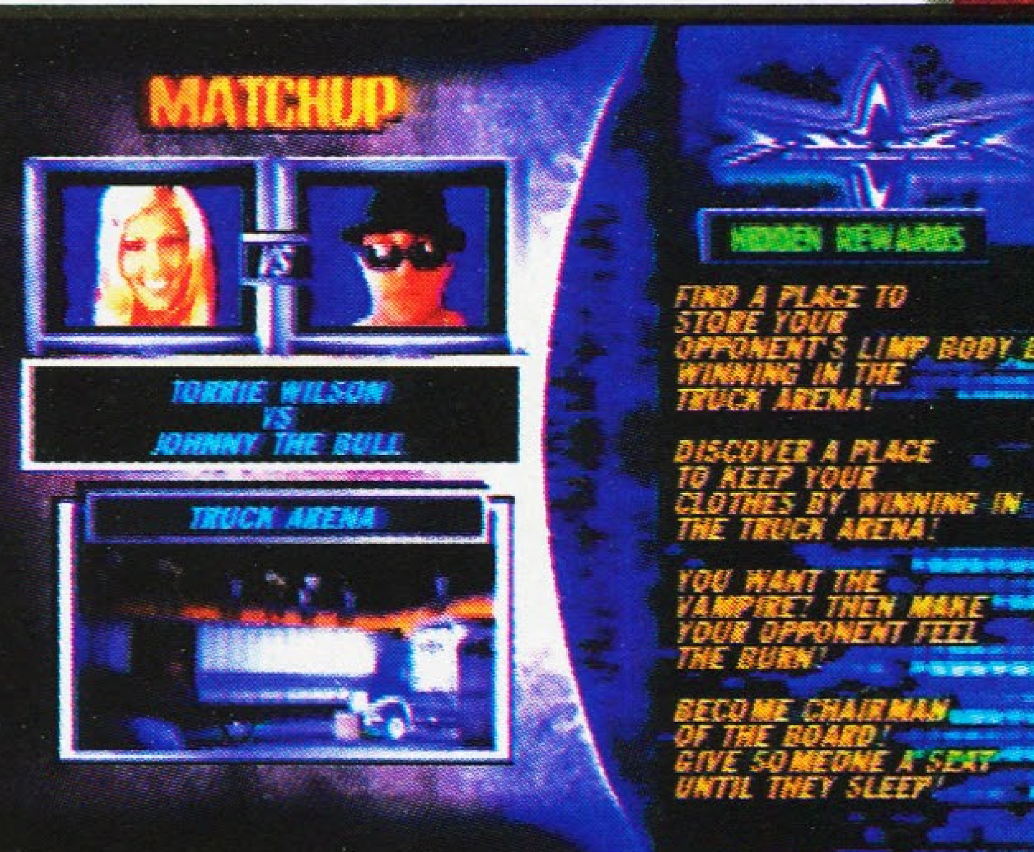






Cuando te enfrentes a tu contrincante, puedes hacer cualquiera de estas tres cosas para ganar el combate: La primera es aplicarle una llave y que con ésta se rinda; la segunda es rendirlo como en la Lucha Libre, ponerlo de espaldas planas y que le hagan la fatídica cuenta y la tercera es noqueando por completo a tu contrincante. Para lograr lo anterior, primero tienes que cansar a tu oponete y esto lo reflejas en tu nombre, ya que al iniciar la pelea, está en letras blancas, después de un rato de golpes se tornarán amarillas y cuando ya estés demasiado cansado, se pondrán rojas, además de que cada vez que te pares, estarás fatigado y no te moverás por un momento, es ahí donde se pueden aplicar las dos primeras rendiciones, ya que para la tercera tienes que esperar a que aparezca "Ready for KO", entonces tendrás que golpearlo al máximo para que se rinda.










Como te mencionamos antes, cualquier objeto es útil y no dudes en tomar hasta partes del mobiliario que te rodea, esto lo decimos porque en el baño puedes tomar los lavamanos, espejos y las tazas de los baños para lograr tu cometido.

En algunos escenarios de combate hay puertas que te conducen a otros escenarios, esto es muy útil si ya no tienes armas con qué combatir, ya que las armas son las que más daño hacen. También puedes realizar movimientos de lucha para golpear a tu contrincante, además en cada batalla puedes descubrir un movimiento nuevo.









Al iniciar el juego cuentas con pocos personajes, pero conforme avances irán apareciendo más. El modo principal cuenta con tres niveles de dificultad para que demuestres quién es el mejor peleador callejero (y no nos referimos precisamente a Street Fighter), pero si te sientes muy bueno, hay otra opción donde la dificultad será todo un gran reto.










Otra opción muy buena es la de crear a tu propio luchador y vaya que puedes hacerlo muy detallado, ya que este título tiene muchas opciones y aumentarán conforme avances el juego. Aquí puedes ponerle el peinado que te guste, el rostro, ropa, tatuajes, coderas, estatura, corpulencia y bueno, un sinfín de opciones para que tengas a tu luchador como tú quieras. En este lugar puedes equipar a tu peleador con los movimientos que vayas descubriendo para hacerlo más mortal.









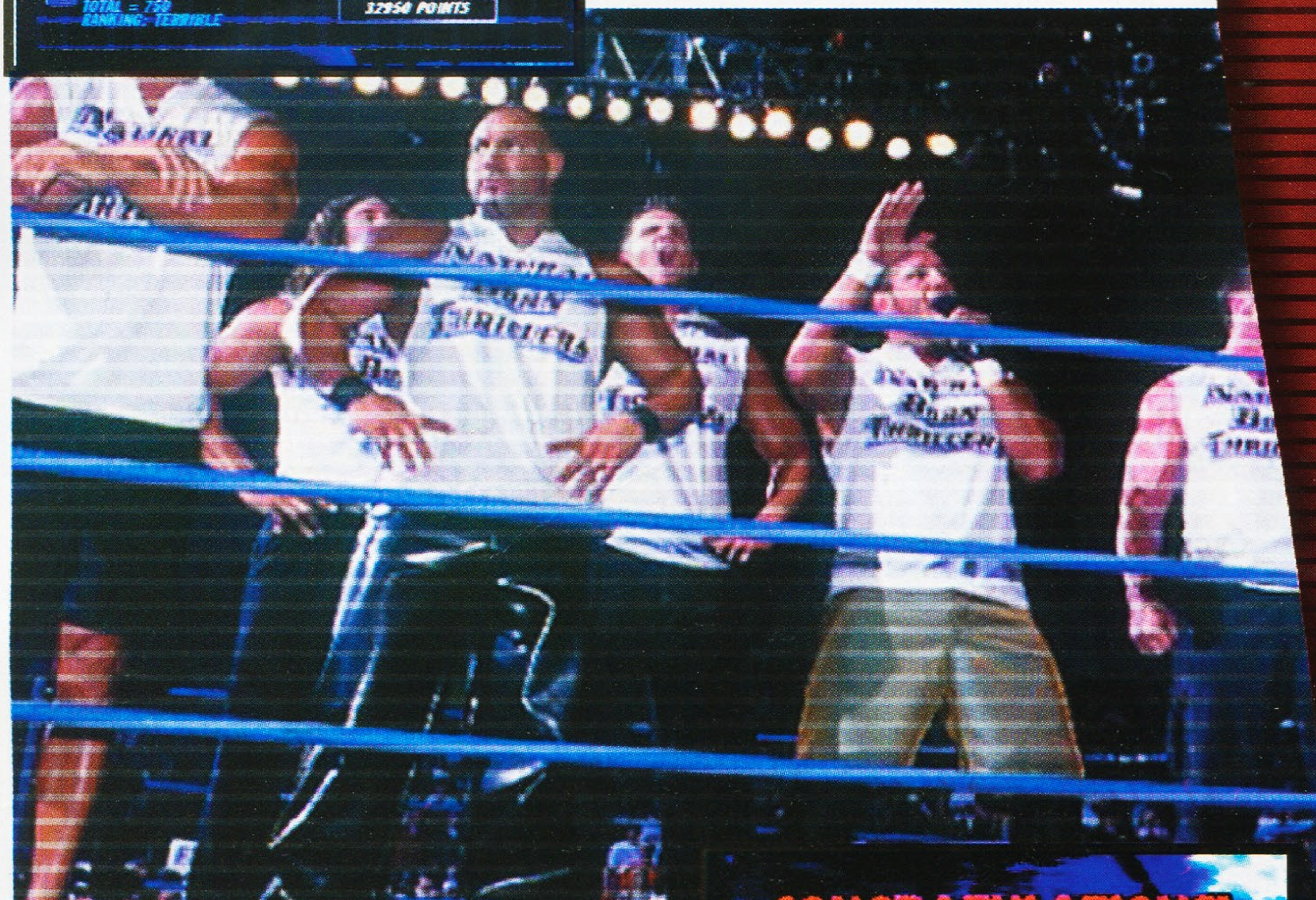








Claro que no podía faltar la narración de la pelea la cual es muy buena en general, ya que se siente la emoción y para nuestro gusto, está llena de muchas frases para decir en cualquier circunstancia de la batalla.



En general es un buen título de lucha, ya que la temática es buena, la narración estupenda y los escenarios son buenos. Tal vez de lo único que les faltó trabajar un poco más es en cuestión de movilidad, ya que está pesadita, pero no es para tanto.





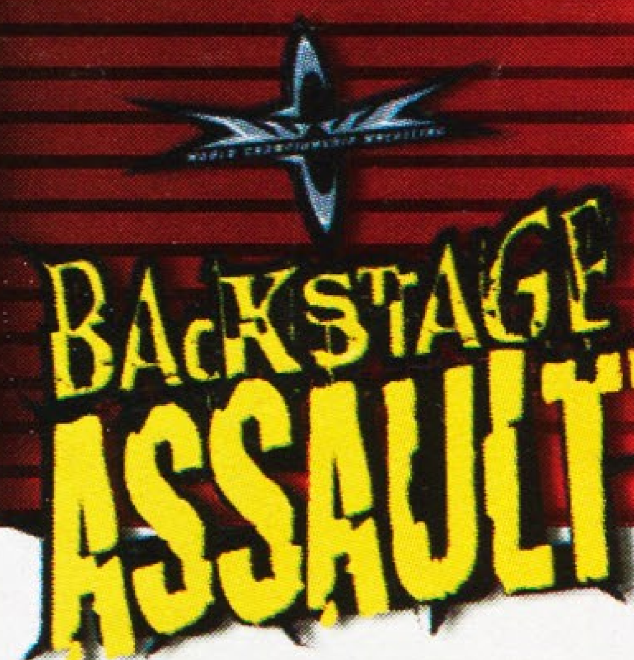





## Segunda opinión

En mi particular punto de vista, pienso que es un super título de luchas donde no forzosamente tienes que combatir en un cuadrilátero y eso es muy innovador para un buen fan del arte luchístico. Lo que es muy bueno y no todos los juegos de luchas se observa, es que puedes usar varios objetos para herir a tu adversario, esto es, porque no se permite en la reglas de la Lucha Libre, pero como siempre, habrá un fanático que meta a la arena algún objeto.
Creo que aquí en la AAA no vamos a poder ver lucha del estilo de este juego, porque está totalmente fuera del cuadrilátero y claro, pues no hay ningún "Tirantes" ni un Pepe "Tropicazas" que le dé preferencia a ninguno de los 2 bandos. Solamente me falta decir: "Niños váyanle a los rudos o a los técnicos, pero nunca los imiten".

Chechuga




## Lo bueno es que...

-Tiene un nuevo estilo de pelea.
-Puedes valerte de varios objetos para golpear a tus contrincantes, hasta de objetos que tú nunca te los imaginarías.
-La narración es buena.
-Hay varios personajes de la WCW.

## Lo malo es que...

-La movilidad está un poco pesada, pero no afecta mucho.

# a fondo

# ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

Compañía: 3DO

Compatible: Game Boy Color

Clasificación: Teen

Desarrollado: GameBrains

Memoria: 8 megabit

Categoría: A aventura

Lanzamiento: 2K 27 de noviembre




Los soldados de plástico están de regreso para deleitarte con otra aventura y batalla que tendrán los de la Green Army contra la Tan Army. Ahora tendrán que descubrir la nueva arma de la Tan Army con la que tienen planeado eliminar a toda la Green Army.







En esta ocasión tenemos la posibilidad de escoger entre tres personajes, los cuales tienen diferentes vehículos y tipo de arma primaria para las diferentes misiones a las que serán asignados. Los personajes son Vikki, Scorch y Riff para cumplir esta delicada labor, claro que contaran con el apoyo de Sarge y de la Green army para vencer al enemigo.







Como te habíamos comentado, cada personaje tiene diferente vehículo y también diferente arma de ataque, por ejemplo, tenemos a Vikki, quien cuenta con una motocicleta para ataque terrestre, mientras que Riff tiene un tanque. En el caso de las misiones aéreas Scorch tiene un helicóptero y Riff tiene todo un avión de combate, lo mismo pasa con su arma principal la cual es diferente y una es más rápida que otra, además de ser de más poder una que la otra.





La única arma que tienen todos es el lanzacohetes, éste lo puedes recargar si encuentras más de estos ítems durante la misión.




Como siempre te dirán lo que tienes que hacer para poder pasar las misiones las cuales son muy variadas, ya que en algunas ocasiones tendrás que rescatar a algún miembro de la Green Army, rescatar cierto equipo, escoltar a un camión para que llegue a su destino y no podían faltar las misiones donde tienes que destruir a toda la fuerza enemiga.










En las primeras escenas, la acción es poca, pero conforme vayas avanzando aumentarán los enemigos y tendrás que escoger muy bien a tu personaje. Este título cuenta con password para que puedas continuar en cualquier otro momento.






## Segunda opinión

Los soldados de plástico siguen dando batalla y esta vez la guerra se traslada hasta el Game Boy Color en donde tres integrantes de la Green Army con sus diferentes vehículosy armas harán todo lo posible por salir adelante en esta batalla. En este título nos encontramos con varias misiones: terrestres, aéreas o marítimas y como cada personaje cuenta con sus propias estrategias, tendrás que buscar con cuál de ellos te acomodas, además de checar sus ventajas y desventajas. La verad este título es poco atractivo, ya que no tiene mucha acción y no cuenta con grandes gráficas, lo único bueno es la gran variedad de vehículos que tiene cada personaje.

EWAWO.




Este título cuenta con cinemas para darle más vida, explicando mejor la historia aunque en algunas ocasiones se ven un poco deformes.
Las misiones se desarrollan en diferentes ambientes como desiertos, lagos, selvasy hasta en la nieve.




ARMY MEN
SARGE'S HEROES 2

En general este título es regular, ya que no tiene gráficos muy buenos, pero tampoco son del todo malos, la acción va aumentado conforme avanzas el juego, tienes varios personajes y cada uno tiene diferentes vehículos, es un buen título si no eres muy exigente.

### Lo bueno es que...

-Cuenta con cinemas.
-Tiene tres personajes a escoger y cada uno tiene diferentes vehículos y armas.

### Lo malo es que...

-Está muy sencillo en cuanto a gráficas.
-Aunque aumenta de reto no es la gran cosa y si eres demasiado bueno a lo mejor te parecerá muy fácil.





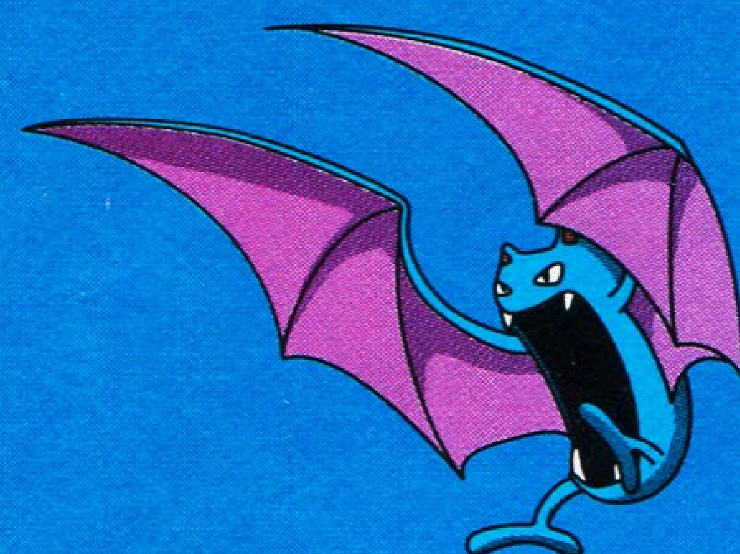






# Pocos tienen el valor de aceptar un reto tan grande.





El Kit no incluye las figuras.

El único lugar donde entrenas, compites y evolucionas hasta ser un verdadero Maestro Pokémon.

Obtén tu Kit Oficial de la Liga Pokémon en las tiendas Liverpool e inscríbete.

**Con Pokémon tu evolución es perfecta.**



## ¡Atrévete a vivir el reto!

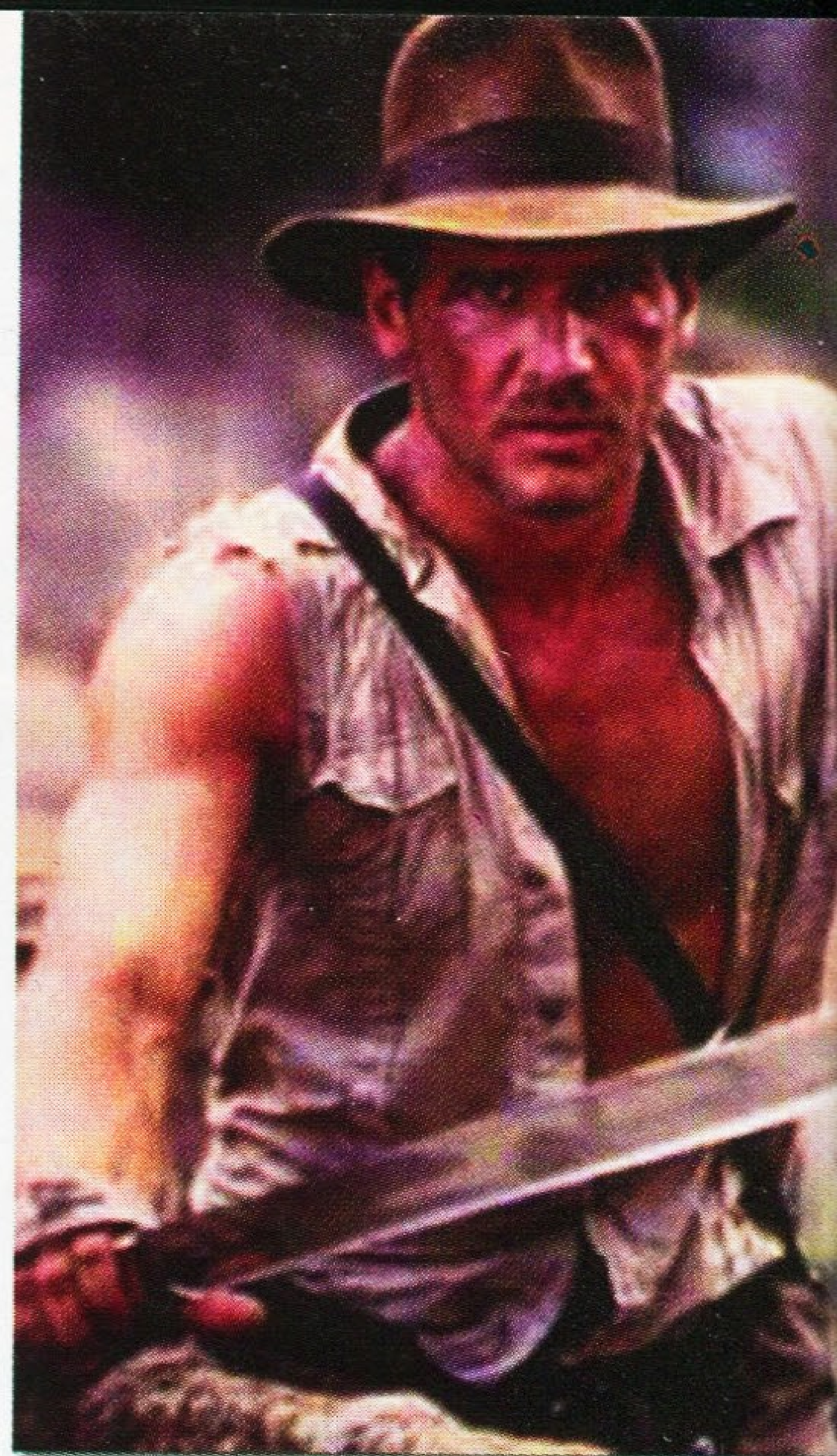


™




# a fondo

# INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE™



Una vez que quedó confirmado que la moda de las heroínas en los juegos de acción quedó en el pasado, (o al menos hasta el momento "la moda" ya pasó) la nueva aventura del Dr. Jones está lista, y tal como te lo mencionamos en el Previo de este cartucho, la aventura y la emoción forman parte de esta historia tanto como el mismísimo látigo de Indiana.

Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria




Categoria




Lanzamiento




Estamos seguros que alguna vez has escuchado la heróica melodía característica de Indiana Jones (y lo más probable es que no sepas que la estás escuchando). Si acaso no, seguramente has visto múltiples parodias de héroes comunes que atraviesan ríos o barrancas con la ayuda de un látigo. Pues bien, en caso de que nunca en tu vida hayas visto o escuchado algo sobre Indiana Jones; o si lo único que sabes sobre este personaje es que hace relativamente poco tiempo salió a la venta la versión remasterizada de sus películas originales; no te preocupes, porque a continuación te vamos a dar una breve reseña de uno de los más grandes héroes de la cinematografía de acción de todos los tiempos.

A principios de los 80's, (1981, para ser más precisos) una película con temática atractiva y para su tiempo original, sorprendía al mundo entero. Los responsables de este suceso fueron nada más y nada menos que gente responsable de éxitos tan memorables como Tiburón (Jaws), o La Guerra de las Galaxias (Star Wars), la historia estuvo en manos de George Lucas, y la dirección, (al menos la primera película) estuvo en manos de otro genio: Steven Spielberg. La historia descubría la doble vida de un apasionado Arqueólogo: el Dr. Jones, amante de la historia y el conocimiento, de la emoción y la aventura; siempre preparado para enfrentarse a cualquier reto, en cualquier lugar del mundo, con tal de obtener su objetivo. En pocas palabras, la película muestra un momento muy importante en la vida de un hombre capaz de hacer todo lo necesario en nombre del conocimiento y de la ciencia misma. Seguramente estarás pensando que esto no tiene características fuera de lo común para garantizar una buena aventura, pero afortunadamente no es así, un detalle que es sumamente importante, es que (al menos en el inicio de las aventuras de Indy), el contexto histórico sucede alrededor de la década de los 40's, y esto marca detalles históricos muy importantes, como las diferencias ideológicas entre las potencias mundiales de ese tiempo, y la participación de países que años más tarde, se convertirían en protagonistas de las guerras mundiales. Indiana Jones es el estereotipo perfecto del héroe desenfadado y con suerte, a pesar de los contratiempos, siempre, por una casualidad todo le sale bien, independientemente de esto, es una persona sumamente culta e inteligente, y por si fuera poco, tiene de su lado una institución que financia todas sus expediciones por el mundo. Con esas características cualquiera podría ser un gran héroe ¿no crees?



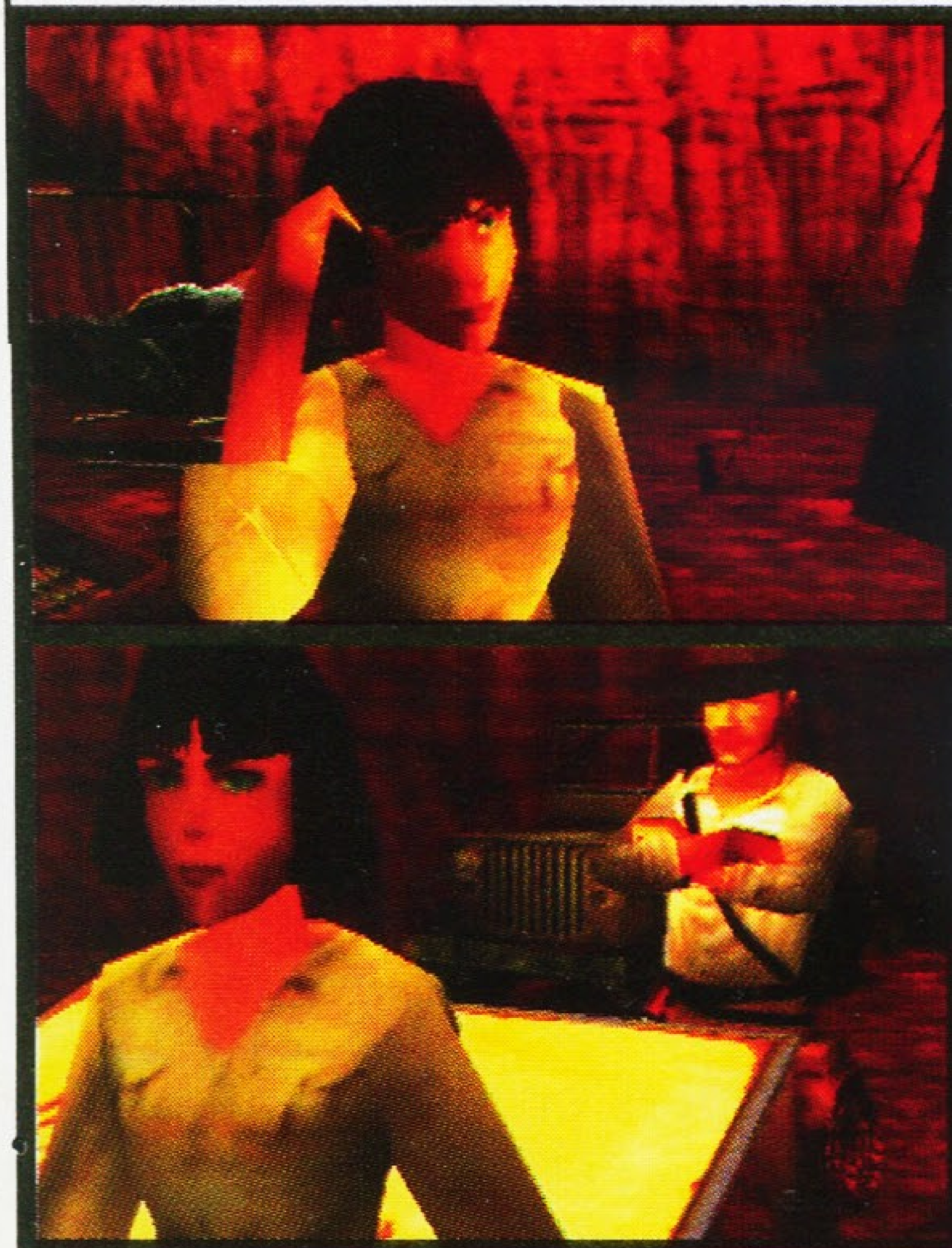



Es necesario que tengas una noción de lo que Indiana Jones significa y representa como héroe fílmico, porque si no lo conoces, no podrás disfrutar lo detalles que hacen de éste un gran juego, pero ya que más o menos te platicamos quién es y a lo que se dedica, vamos a ver lo que verdaderamente te interesa: "Indiana Jones and the Infernal Machine" para el N64.



En el previo anterior te mencionamos algunos detalles de la historia que vas a vivir en este cartucho, en caso de que por alguna misteriosa razón te lo hayas perdido, o quieras refrescar la memoria, la historia está más o menos así: Corre el año de 1947, los nazis están casi extintos y comienza la guerra fría, mientras en algún escondido lugar del mundo, una antigua amiga del Dr. Jones, la bellísima Sophia Hapgood, que ahora forma parte de la CIA, te muestra evidencia contundente que certifica la participación del Dr. Gennadi Volodnikov, originario de la ex-Unión Soviética, en un proyecto de investigación y exploración en la zona donde se encuentra la mítica torre de Babel. Indiana y Sophia se dan cuenta de que lo que en realidad están buscando Volodninikov y los soviéticos, es información de una antigua máquina capaz de abrir una puerta a una dimensión paralela conocida como Aetherium.
Las piezas que componen este complejo artefacto están repartidas por todo el mundo, y Volodnikov y sus compañeros comunistas ya empezaron la búsqueda.
Una vez que Sophia e Indy se dan cuenta de la trascendencia de estos hechos, comienza la carrera por encontrar antes que los comunistas las piezas y evitar una catástrofe mundial.





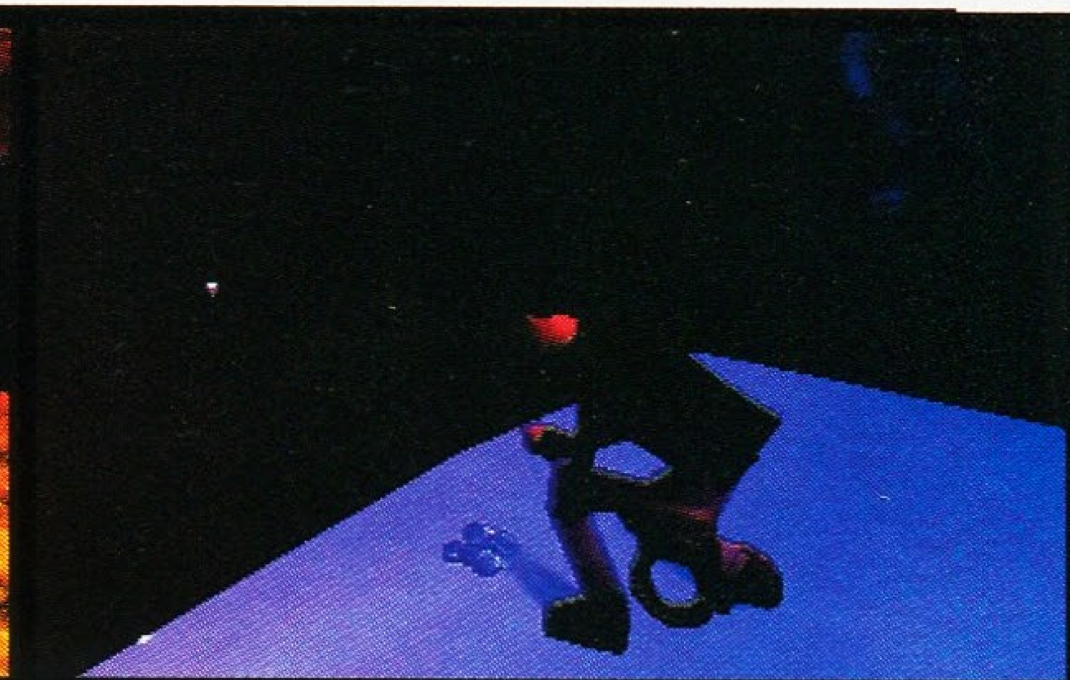
Indiana Jones and the Infernal Machine es un juego muy completo, comenzaremos por analizar los aspectos básicos de este juego, para que poco a poco imagines el juego y compartas nuestra opinión. Este es un juego en el que los puzzles están a la orden del día para continuar con la historia. Todos los escenarios son como laberintos en los que tendrás que usar toda tu habilidad y toda tu imaginación para encontrar los caminos, encontrar lo que necesitas y finalmente continuar. Indiana tiene la posibilidad de hacer largos saltos, esto sumado a su capacidad para asirse de las orillas de los desfiladeros, dan como resultado un personaje muy confiable para saltar grandes distancias en barrancos, etc.

El Dr. Jones está perfectamente bien equipado con elementos que facilitarán su recorrido por el mundo, en primer lugar, cuenta con su inseparable látigo, que te servirá para defenderte o ayudarte a subir o atravesar lugares usándolo como cuerda, otro elemento indispensable es su encendedor, con el podrás iluminar lugares obscuros, o encender cosas como lámparas o antorchas, y finalmente una pistola, que te servirá como defensa en caso de que los enemigos se pongan muy necios.



Por si esto fuera poco, durante tu recorrido vas a encontrar diferentes ítems que te ayudarán en tu cruzada, por una parte encontrarás elementos que usarás para resolver los puzzles en el camino, por otro lado y como buen arqueólogo, encontrarás piedras preciosas e ídolos que te servirán para completar los IQ points y reunir dinero.

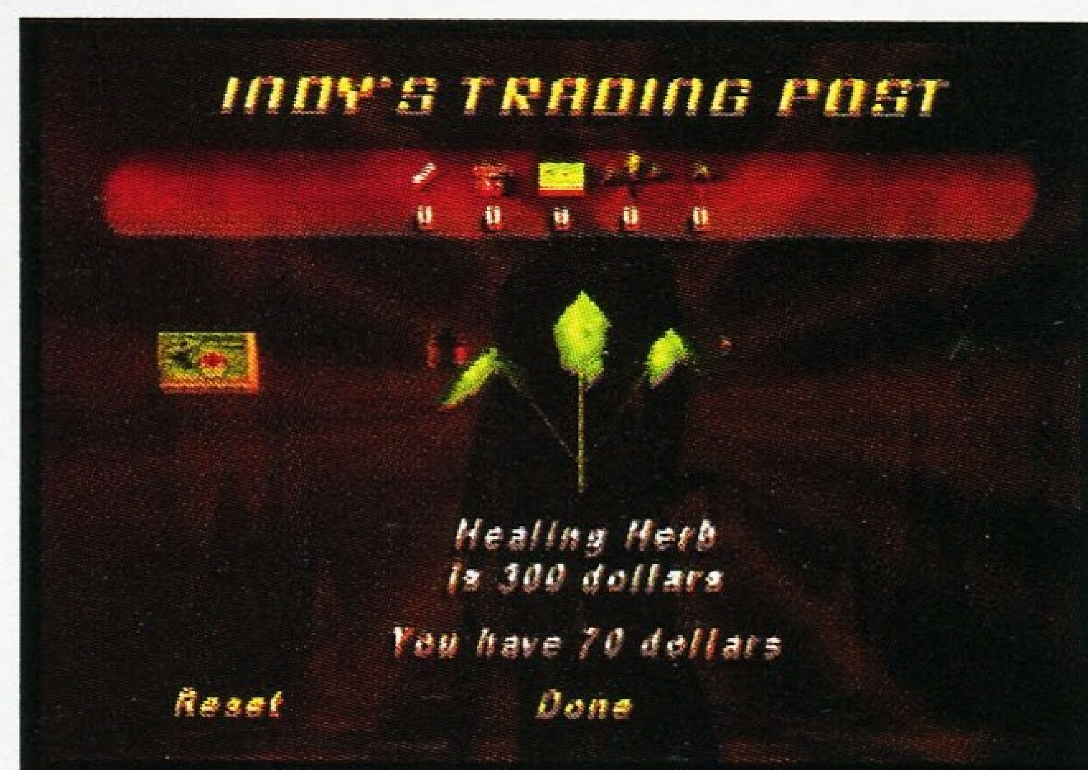




En cada uno de los stages, encontrarás diferentes enemigos que te complicarán el trabajo, desde venenosos animales como escorpiones y serpientes, soldados comunistas del ejército rojo, hasta robots.

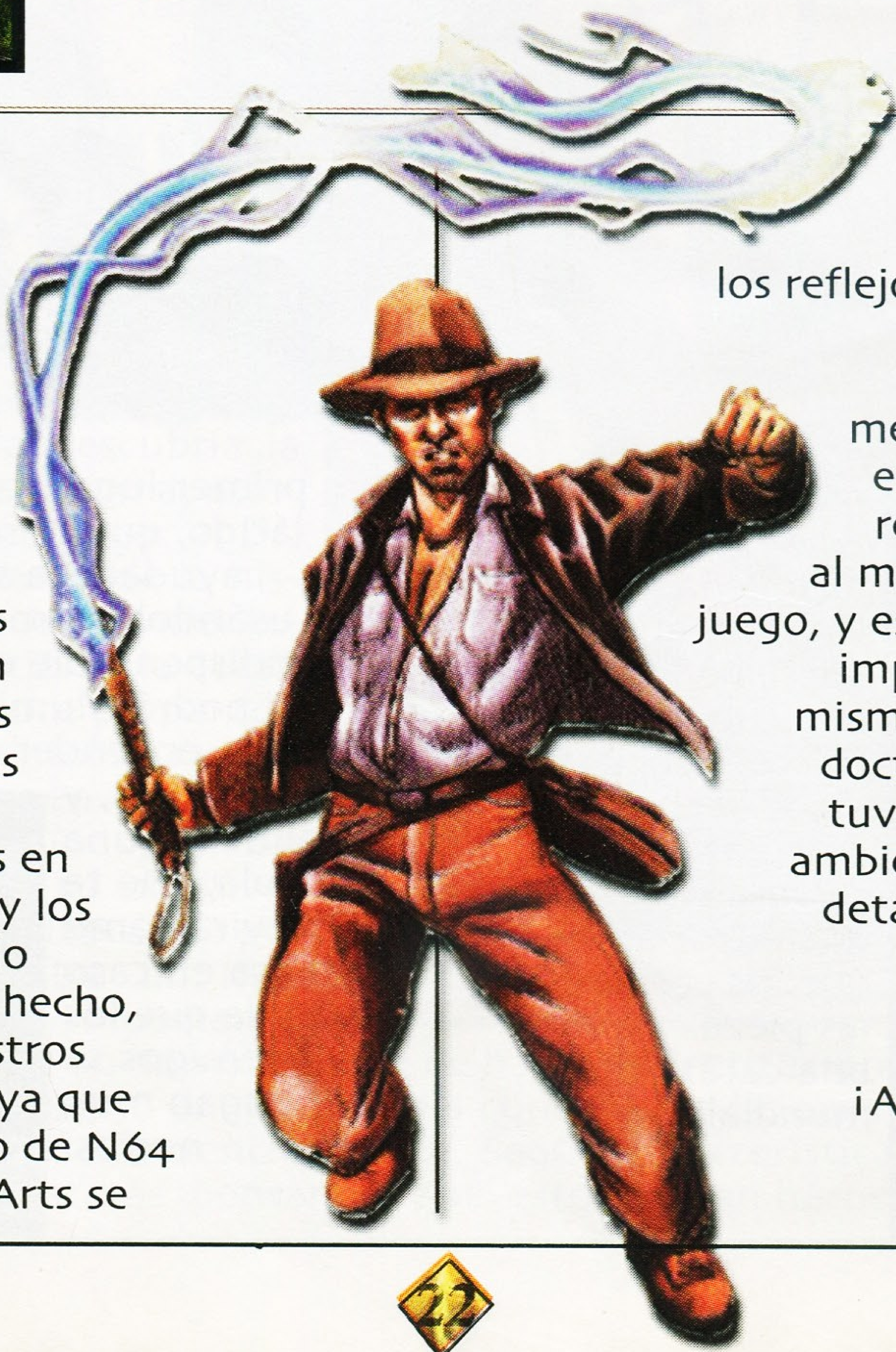


Entre stage y stage podrás abastecerte de medicinas y provisiones en el Indy's Trading Post, con esto podrás ayudarte un poco cuando te encuentres en apuros a mitad de un stage, independientemente que algunos de estos implementos los encontrarás a lo largo del juego.






En Infernal Machine podrás viajar por los lugares más exóticos y excéntricos del mundo en busca de las piezas que completan la máquina que abre el Aetherium. Tu recorrido te permitirá vivir grandes aventuras en 17 misiones llenas de acción, empezando por las ruinas de la bella Babilonia, explorando luego las montañas de Tian Shan y llegando incluso a explorar dentro de las pirámides Aztecas.



Lo verdaderamente remarcable es lo bien realizados que están los escenarios, realmente se siente el ambiente caliente y seco de lugares desérticos, o los ambientes húmedos y obscuros de las oficinas subterráneas, el frío en las montañas cubiertas de nieve o en las zonas donde está nevando. El vértigo cuando vas en balsa en los rápidos, y los efectos de luz cuando estas buceando. De hecho, éste es uno de nuestros detalles favoritos, ya que para este cartucho de N64 Factor 5 y Lucas Arts se dieron a la tarea de perfeccionar detalles como los reflejos solares y la nitidez de las imágenes, ya que el engine del juego original (cabe mencionar que originalmente este juego salió para PC) fue reestructurado para mejorar al máximo las imágenes en este juego, y esto es definitivamente muy importante, ya que no sería lo mismo vivir una aventura con el doctor Jones en lugares que no tuvieran mucho chiste, o sin el ambiente necesario que proveen detalles como grecas, dibujos y figuras alusivas a culturas ancestrales.

¡Ahora imagínate todos estos detalles con la ayuda del Expansion Pak!

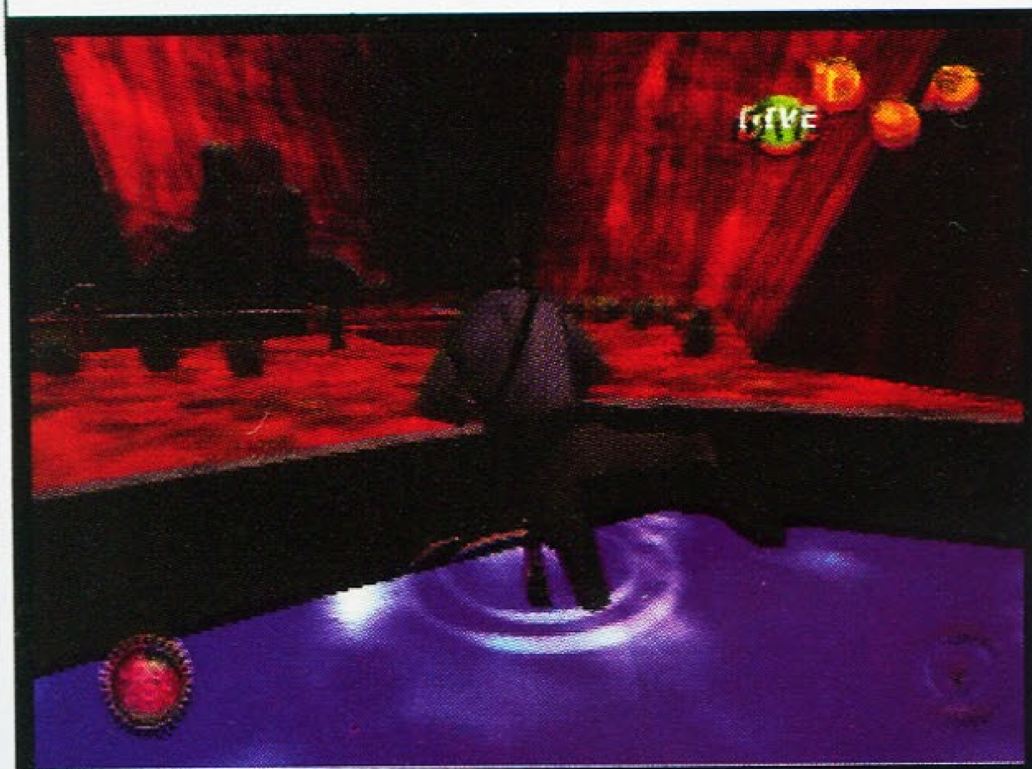


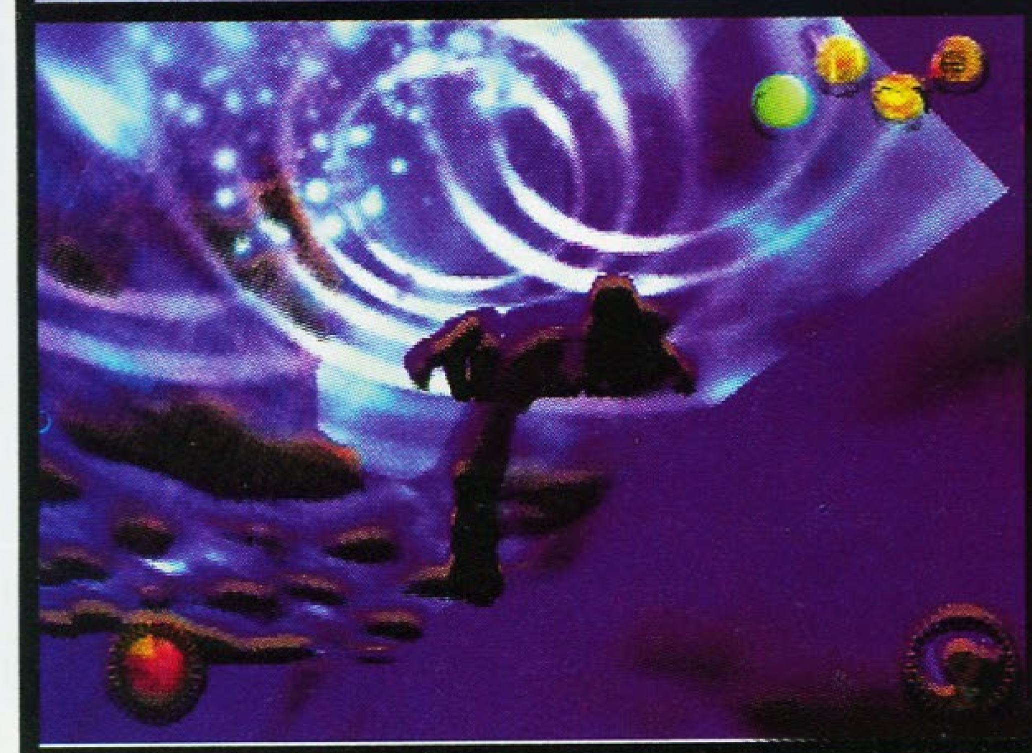
Antes de concluir mencionaremos otro detalle muy importante: El sonido. Este cartucho te da la posibilidad de configurar la música y los efectos de sonido. Lo más importante en este rubro es que gracias a las técnicas de compresión de sonido empleadas por Factor 5, el juego está lleno de efectos de sonido que complementan perfectamente el ambiente necesario para las aventuras de Indiana Jones, aullidos de lobos, cascabeles de serpientes, sonidos de aves que revolotean, en fin, sonidos que te llevarán a vivir más de cerca la aventura de Indy y a disfrutar el juego por completo.

Otro aspecto importante del audio es que mucho de la historia del juego es hablado por los propios personajes, entonces mucha de la trama de la historia podrás escucharla de viva voz de cada uno de los protagonistas de la historia. Este es un factor también muy interesante, ya que las explicaciones y discusiones de los cinemas están "hablados". Todo esto sumado a las múltiples expresiones de Indy cuando encuentra algo o a alguien, o cuando se explica a sí mismo el funcionamiento de lugares y artefactos, dan como resultado un gran acierto en lo que al renglón de Audio se refiere para este cartucho.

Indiana Jones and the Infernal Machine es un juego muy completo, la movilidad de Jones deja atrás los problemas comunes que tienen los personajes principales en juegos de este tipo, permitiendo de esta manera un manejo práctico, sencillo y finalmente eficaz. Los gráficos son sencillamente impresionantes, sobre todo con el uso del Expansion Pak, los efectos son muy buenos y los detalles ayudan mucho a lograr la ambientación necesaria para sentirse parte del mundo del Dr. Jones.

Qué mejor manera de empezar el segundo mes del año que poner las manos en este súper cartucho, sólo imagina que de la mano de Jones, vencerás a los enemigos comunistas (los del cartucho claro), resolverás el misterio del artefacto místico, y salvarás al mundo de una catástrofe, ¡Qué más puedes pedir para empezar el año! Busca tu sombrero, consigue un látigo y únete a la aventura, te garantizamos que no te vas a arrepentir.







## Segunda opinión

Estoy seguro que para declararse fan de una buena película de acción , es necesario que ésta cumpla con los requerimientos mínimos para trascender; es decir, una excelente historia, un gran director, y sobre todo, un actor que convierta en leyenda las aventuras de un personaje como Indiana Jones. Afortunadamente los conocedores estarán de acuerdo conmigo, nunca será suficiente un ambiente desértico, un héroe atolondrado y una momia pelona que usa como único recurso los efectos especiales para sobresalir, en fin, lo que es bien cierto es que para hacer un gran juego, es necesario tomar como base una historia excelente, esto simplificará el hecho de tener un juego excelente. Esto no es general pero es más probable que de una buena historia salga algo bueno y que de una historia mediocre obtengamos un juego regular. Recomiendo ampliamente este título, sobre todo para quienes no tienen ni idea de quién es el legendario Indy.

THE ARKHAM

## Indiana Jones and the Infernal Machine

### Lo bueno es que...

-Cumple con las espectativas que originalmente suscitó.
- Está lleno de detalles relativos a las aventuras de Indiana Jones

### Lo malo es que...

-A pesar de tratarse de Indiana Jones, ¡hay cosas que un ser humano definitivamente no puede hacer!
-Se nota mucho la diferencia cuando no usas el Expansion Pak.

### Lo malo es que...

Nunca se terminan las balas, ni el gas del encendedor. Cuando los personajes hablan no mueven la boca, ¿acaso todos se comunican por telepatía?

# a fondo
# Mia Hamm Soccer Shootout

Ahora Mia Hamm llega con un buen título a tu GBC llamdo: Mia Hamm Shootout, recordémosla cuando implantó una moda después de haber ganado en penales en las Olimpiadas en el soccer femenil, que cuando metió el gol de la victoria y al quitarse la camiseta, vestía un top que llegó a ser toda una moda para todas las damas.

**Compañía**
SOUTHPEAK

**Compatible**

**No. de Jugadores**
1 player

**Clasificación**
EVERYONE E

**Desarrollado**
aqua pacific

**Memoria**
8 megabit

**Categoría**
deportes fútbol

**Lanzamiento**
2K octubre

Este título está dedicado a todos los fans de esta deportista conocida por todo el mundo.
Existen 3 modos de juego en este gran título de fútbol soccer y te los vamos a comentar.







El primer modo es el Single Match donde tú puedes escoger el equipo con el que quieres jugar; pero también podrás elegir a tu oponente, en este modo sólo jugarás un partido y terminará. Este modo es nada más como de práctica.

Como en el fútbol profesional, tienes 11 jugadoras sobre una cancha de pasto natural donde existen las mismas reglas que en el fútbol varonil, hay faltas, saques de meta, etc. el árbitro es un poco justo, porque por cada falta que cometas, se detendrá el partido y podrás hacer un tiro libre directo, pero si estás en el área, hasta podrás cobrar un penalty.

Puedes elegir como estrategia a qué jugadora le vas a dar el balón en algún tiro libre o en saque de meta. En cuanto te indiquen que ya puedes tirar, debes mover cualquier flecha del pad para escoger a alguien y después presionar el botón de tiro y así lograrás una jugada prefabricada o de pizarrón.





El segundo modo de juego es: Arcade, en el cual te van sorteando de los 36 equipos incluidos contra quien te vas a enfrentar en los partidos y te van contando los juegos en los que participas, pero no te cuentan los que ganas. Este también podría ser un modo de práctica, pero aquí tendrás que jugar contra los 36 equipos.





Mia Hamm Shootout cuenta con vista de 3 cuartos, esto te hará un poco más sencillo tener vista periférica para observar todos los movimientos de las jugadoras.

El tercer modo es el Cup Tournament, el cual puede ser un torneo con 36, 18 u 8 equipos. También puedes escoger en qué nivel puedes jugar la Copa en Hard, Easy o Medium. En este modo te llevarán una tabla de puntos como en los juegos profesionales, también hay semifinales, finales y se irán descalificando a todos los equipos del grupo.










Tactics, obvio para armar tus tácticas y Team Edit que sirve para que hagas tus cambios de jugadoras o de posiciones.




El otro menu es para que tengas la formación de tu equipo puede ser atacando o defendido segun la estrategia que elijas, así serás todo un experimentado entrenador de chicas futbolistas.

Este título en cuanto a equipos es muy variado y los uniformes son con el diseño y color oficial de la liga, esto te ayudará a reconocer bien a tus jugadoras contra el otro equipo. En cuanto a gráficas, para ser del GBC están muy bien y con un buen ambiente en el estadio.

## Segunda Opinión

Para todas las aficionadas que viven la intensidad del futbol, la versión de bolsillo del título de Mia Hamm, Mia Hamm Soccer Shootout, es una muy buena opción, ya que es un título sencillo de jugar y de controlar, con muchas opciones muy atractivas y gráficos bastante aceptables. Algo que no me late, y que no tiene qué ver con el juego, es que en México no se le da la promoción suficiente al soccer femenino y se prefiere seguir apoyando a los mismos jugadores de hace ¡10 años! Ojalá que esto cambie y que las chicas que quieran seguir los pasos de Mia Hamm, algún día lleguen a ser lo suficientemente famosas para tener su propio videojuego. Y, retomando el tema de los juegos, además de este título, recomiendo mucho Elite Soccer para GB, un juego viejo pero igual de bueno.

DENSHO

## Mia Hamm Soccer Shootout

-Lo bueno es que:
- Tiene varios modos de juego.
- Cuando haces unafalta en el área sí hay penales.
- Sí se siente la diferencia de dificultad en el juego.

Lo malo es que:
- No tiene música de fondo.
- Cuando defiendes, solo tienes un movimiento.
- No hay un menú de práctica para tiros penales.

# a fondo

# Batman Beyond: Return of the Joker




No contento con el mediano éxito de su aventura para el N64, Terry McGinnis y el nuevo Caballero de la noche está de regreso para salvar a ciudad Gótica, y descubrir de una buena vez quién está detrás de la pintura que esconde la identidad del nuevo Joker.

Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



Lanzamiento






En caso de que sea la primera vez que lees algo sobre la "muy poco comentada" nueva película de Batman (Batman Beyond: Return of the Joker), te daremos, a manera de resumen la información más importante.



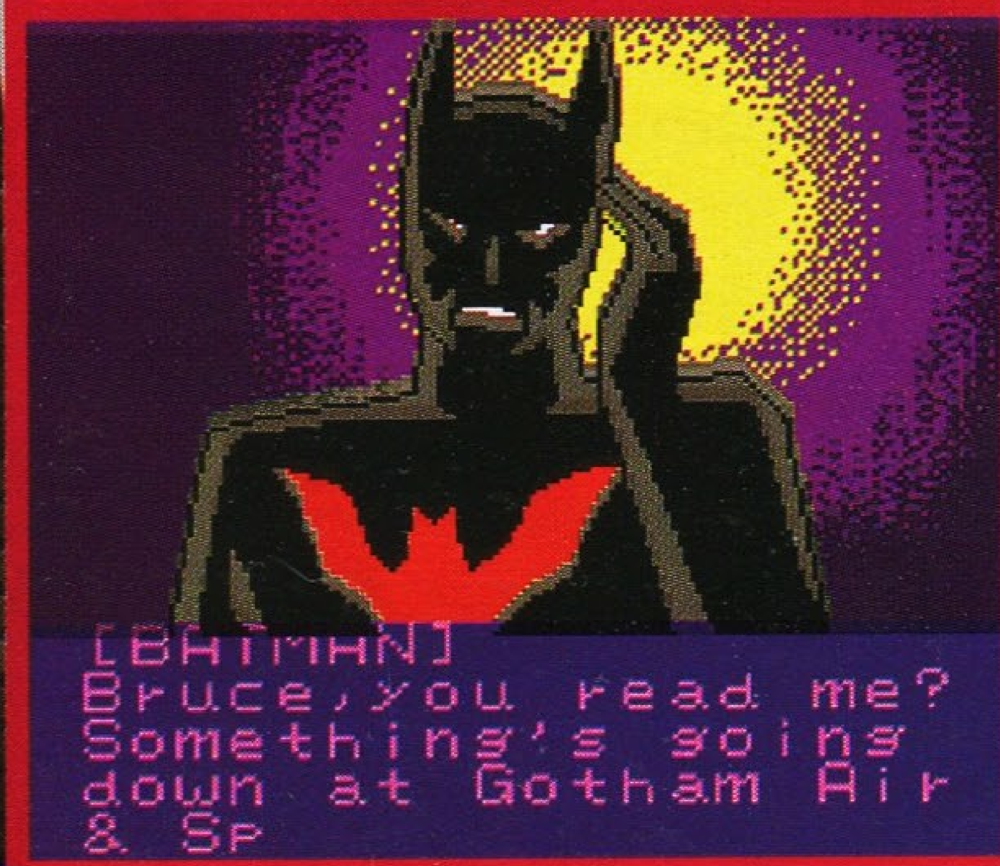




En primer lugar, debes saber que hoy por hoy, Batman no es Bruce Wayne, ahora las aventuras de Batman se desarrollan en el futuro, y el encargado de hacer justicia en Gotham City es nada más y nada menos que el joven Terry McGinnis, un adolescente que luego de perder a su padre en manos de un ambicioso empresario, acepta la invitación de un B. Wayne viejo y decadente para revivir y continuar con la leyenda del Caballero de la noche.

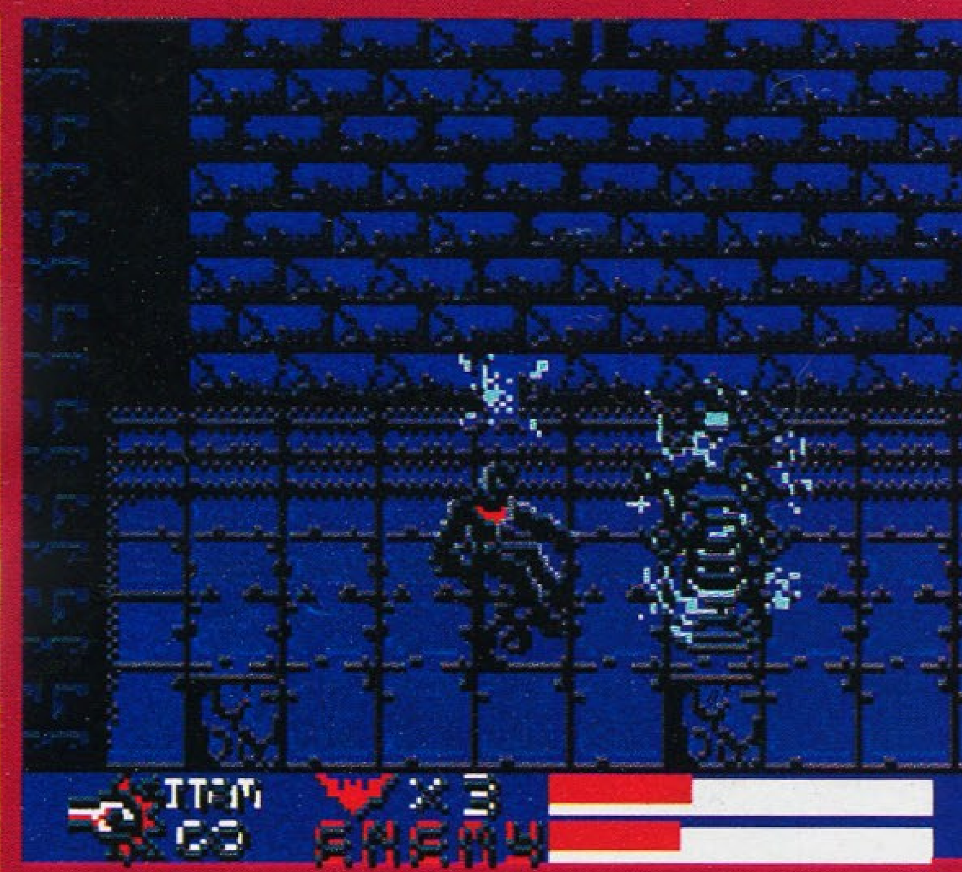
Luego de que Batman Beyond, se quedó en el gusto del público con nuevas aventuras y nuevos villanos, un fantasma del pasado regresa para poner en problemas a Batman. El villano es nada más y nada menos que el mismísimo Joker, la pregunta es ¿cómo es que este super villano ha regresado? Y lo que es aún más importante, ¿qué maléficos planes tiene para acabar con Gotham City?

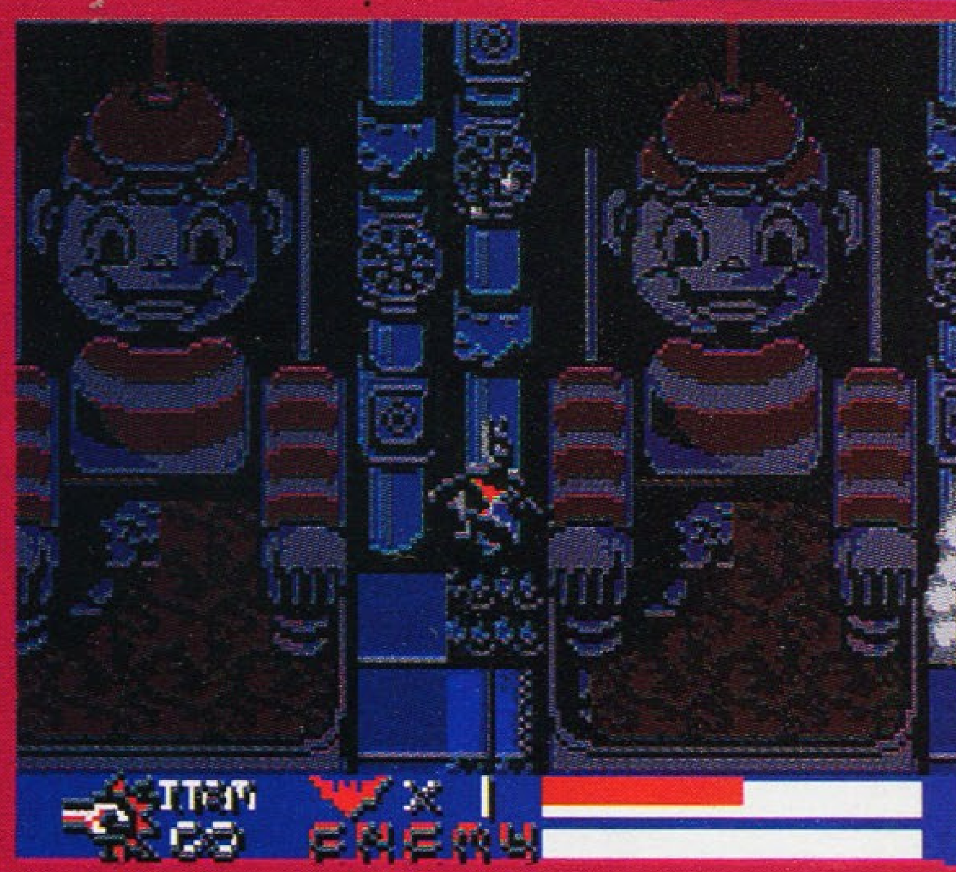


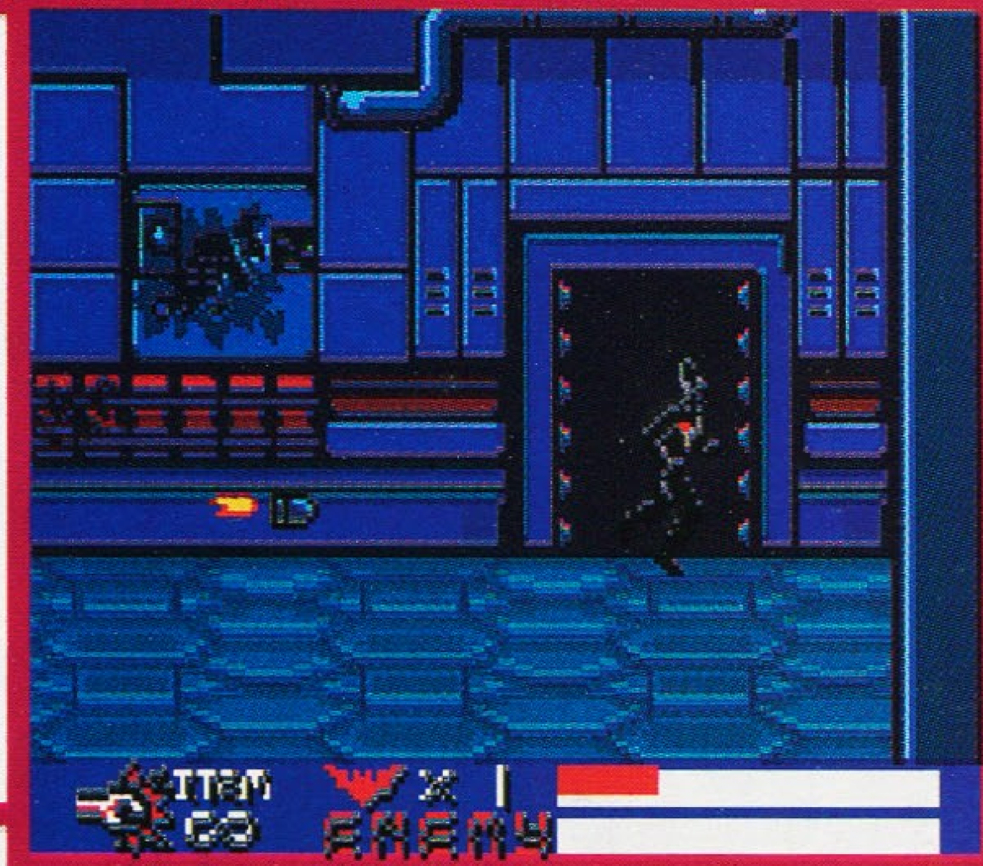






La historia de este cartucho es exactamente la misma que en el juego de N64. En esta cruzada, darás vida a Batman, te moverás en un ambiente side scrolling, es decir, la vista del juego es de perfil, aunque este cartucho tiene la ventaja de permitirte hacer movimientos con profundidad, con esta "ventaja" tendrás más facilidad de movimiento en general para esquivar ataques y sobre todo, tendrás que usarlo para encontrar los múltiples ítems y escenarios que se encuentran escondidos a lo largo del juego.



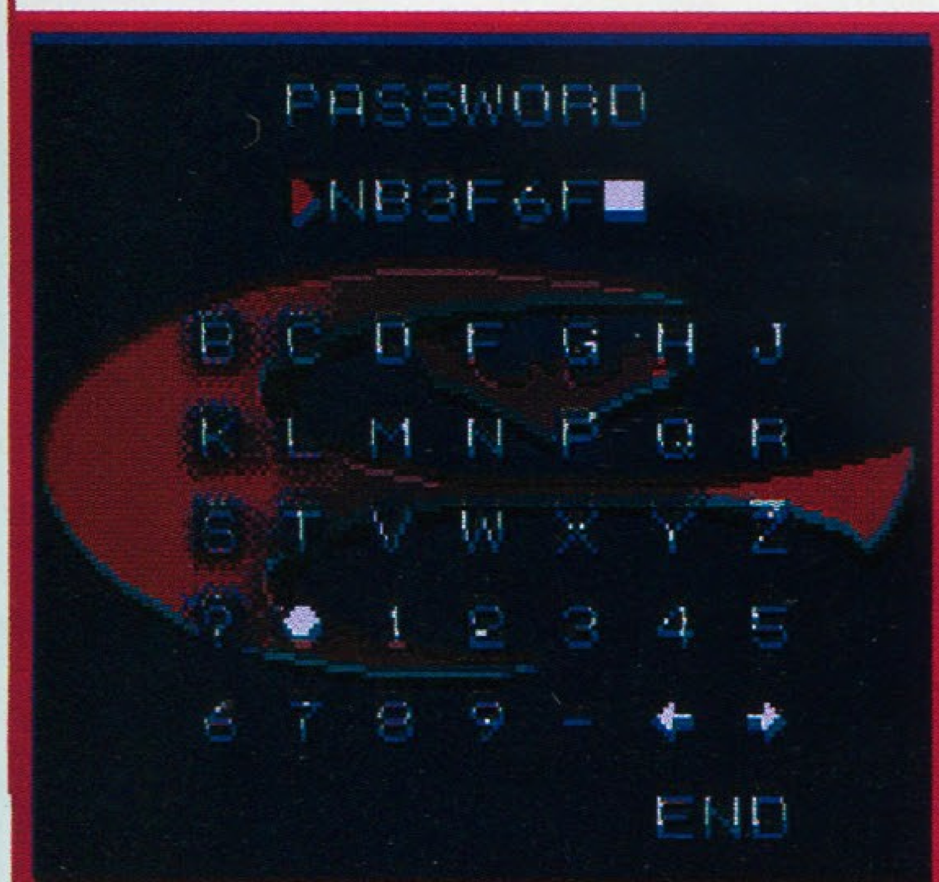




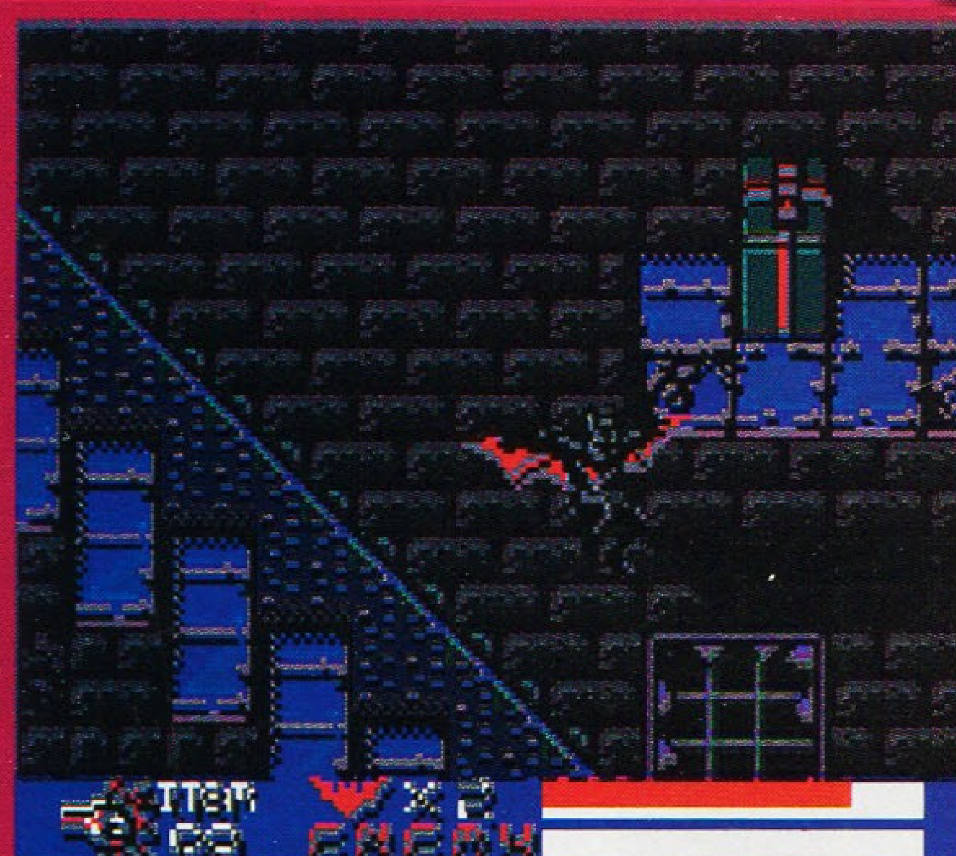

El nuevo Joker tiene en mente, en pocas palabras, destruir ciudad Gótica, con un complejo artefacto manipulado vía satélite, para evitarlo tendrás que recorrer varios stages en busca de peligrosos e incómodos stages en los que todos los bati-implementos te serán necesarios y útiles. Desde el Centro de Investigación Aereoespacial de Ciudad Gótica, pasando por el Arkham Asylum, hasta el escondite del nuevo Joker, tendrás que rescatar y salvar a Bruce Wayne, para lograr vencer al nuevo Joker y cumplir con tu misión como paladín de la justicia.

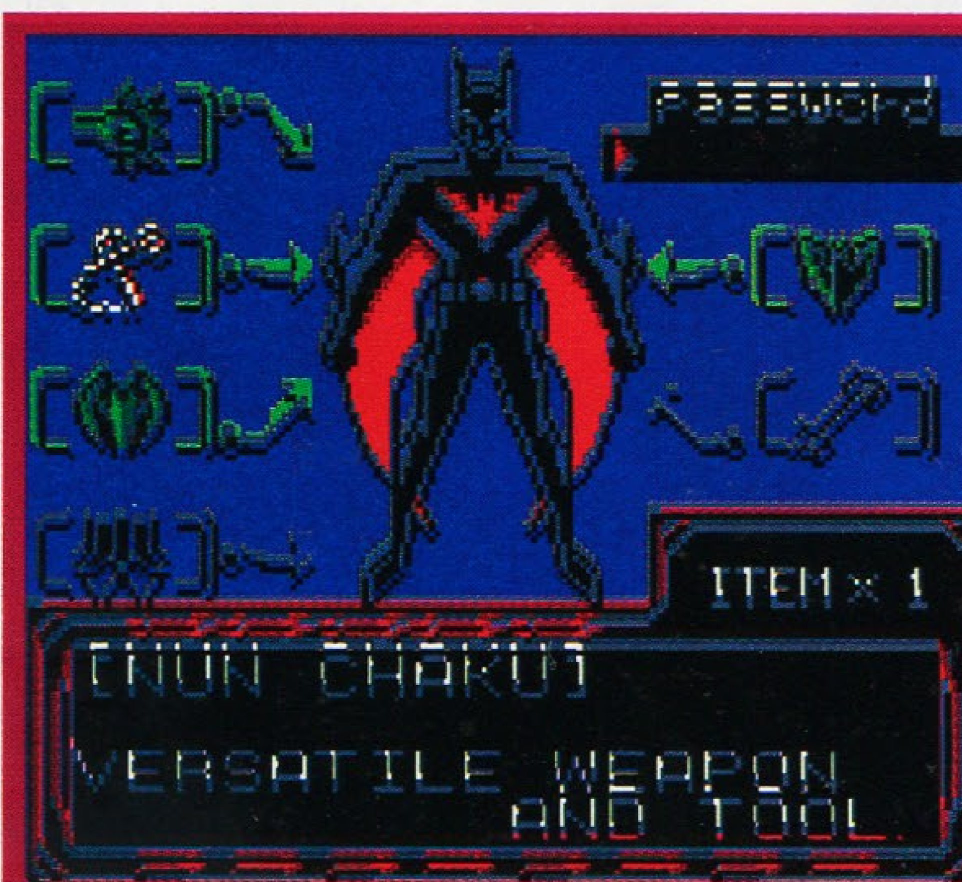



Una de las ventajas de este cartucho es que cuenta con la opción de password, y mientras lo uses en juego continuo (sin apagar el aparato) te quedas en la misma escena en la que terminaste, o bien, puedes apagar tu GBC, usar el password y comenzar el stage en la primara escena.



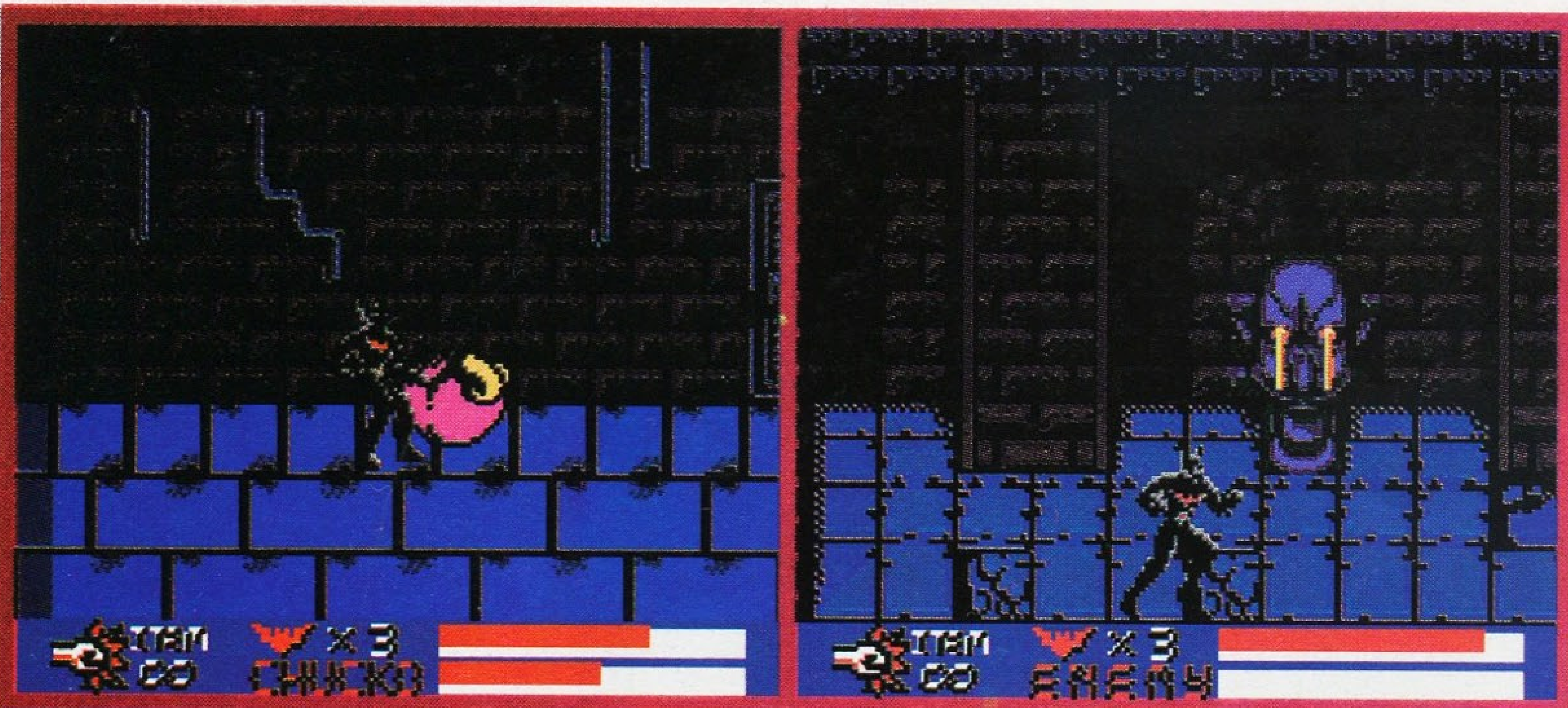

A diferencia de la versión para el N64, en esta versión de Return of the Joker, no podrás cambiar de trajes antes de cada stage, pero cuentas con la ventaja de utilizar todos lo implementos de los trajes en todos los stages. A lo largo del juego encontrarás escondidos, ya sea en cajas o en lugares secretos, ítems que facilitarán tus ataques. Por otro lado puedes usar en cualquier momento el Flying Suit, con el que las caídas y los saltos sobre lugares peligrosos podrán ser controladas.









El empleo de los cinemas para ilustrar la historia es bueno, aunque al igual que su predecesor del N64, algunos son sumamente repetitivos y tediosos, en cuanto al sonido no hay nada que decir, cumple con lo necesario para un juego de GBC. Los gráficos y la movilidad son algo limitados, sobre todo en lo que se refiere a los enemigos o a los ataques de los sub-jefes.

En general el juego es bueno, sobre todo si mantienes en mente la idea de encontrar todos los ítems y lugares escondidos. Algunos laberintos te pueden resultar, tediosos, pero en realidad son en mucho lo que salva al juego de convertirlo en un juego demasiado sencillo. Si no has jugado la otra versión, seguramente lo disfrutarás, por que la traslación en general es muy decorosa. (Recordando que el juego para N64, no fue la maravilla, no lo olvides)










Finalmente y complaciendo las múltiples peticiones que recibimos, queremos cerrar este A fondo, resolviendo la incógnita real de este juego: El nuevo Joker es nada más y nada menos que Robin. Si quieres saber cómo, cuándo y dónde, tendrás que jugar cualquiera de las dos versiones de Return of the Joker y descubrirlo tú mismo.







## Segunda opinión

**Batman Beyond es un título donde tomas el rol de Batman , quien ahora es Terry McGinnis, pero en esta ocasión te enfrentas a un antiguo enemigo que es el Joker quien está causando pánico en ciudad Gótica. La temática de este juego se ve interesante, ya que debes detener a este antiguo enemigo, quien por su parte tiene en mente destruir ciudad Gótica así que Batman no puede permitir que esto ocurra. En general este título se ve idéntico a la versión de N64, así que no esperes un juego espectacular, más bien es regular en comparación con otros títulos de acción, pero tampoco llega a ser del todo desagradable. Así que si quieres tener un rato de diversión y eres fan de Batman, te lo recomendamos, pero no esperes un súper juego.**

**Chechuga**

BATMAN BEYOND
RETURN OF THE JOKER

### Lo bueno es que...

La traslación es muy fiel a la versión del N64.
La movilidad es muy buena, y el uso del control es simple.
Si no quieres gastar mucho y tienes interés en la historia, este cartucho es tu mejor opción.

### Lo malo es que...

Es muy corto.
No tiene ninguna otra opción que no sea la de historia.
No aporta nada nuevo, ni a la historia ni al modo de juego.

### Lo increíble es que...

- No te dijimos casi nada, y te quedarás con la duda del nuevo Joker otra vez, hasta que consigas el juego.



Para los amantes de los RPG's y más los de estrategia, les tenemos unos tips básicos para que puedas ganar tus batallas, y otras cosas que tienes que hacer para obtener otros tipos de clases y cómo sacar los finales.




Te recomendaremos algunas estrategias, ítems importantes y cómo obtener algunos personajes en la historia, pero primero veamos cómo se utiliza el control.

*Botón L:* Cambias el destino de la unidad a Stronghold,unit o localización (la misma función del botón Z).

*Control Pad y Control Stick:* Sirve para mover el cursor durante la misión.

*Botón Z:* Despliega a las unidades que están a la vista, Strongholds y tus unidades (localización).

*Botón A:* Aceptar la acción.

*Botón B:* Cancelar.




CONTROL

*Botón R:* Despliegas las opciones de Dispatch, Elemt Pedra, etc. (misión). Este botón es el que más se utiliza ademas de desplegar diferentes opciones dependiendo dónde lo hagas, ya sea en plena misión, en la pantalla de Organize Screen o en el mapa principal antes de entrar a una escena.

*C-arriba:* Haces un alejamiento del escenario.

*C-abajo:* Haces un acercamiento del escenario.

*C-derecha:* Puedes moverte por todo el terreno con facilidad.

*C-izquierda:* Mapa

TUTORIAL
Field Map
Organize Screen
Practice Stage
Legion Description
Exit

"I'll tell you all about what you can do on the Field Map and other important stuffs."

Antes que nada, para los que es la primera vez que juegan este tipo de RPG's y no saben lo básico, el título cuenta con la opción tutorial con la cual puedes ir conociendo el modo de juego, opciones y demás curiosidades del juego.Pero aquí te diremos algunas cosas básicas por si de plano no le entiendes al inglés.

## Creacion y modo de batalla de las unidades:

En Ogre Battle 64 tú eres Magnus Gallant, quien ha entrado a las fuerzas militares del Sur de Palatinus y es aquí donde espieza tu aventura. El objetivo es invadir o detener a los enemigos en lugares que han caído en manos enemigas, para eso cuentas con unidades de ataque para cumplir con tu mision pero ¿cómo funcionan? ¿cómo las formo?...bueno eso vamos a ver a continuación.

Primero que nada, al empezar cuentas con 6 unidades en las cuales puedes contar con 5 personajes en cada unidad; cada personaje tiene diferente acción y número de veces que ataca dependiendo el lugar donde lo coloques y eso lo puedes checar antes de entrar a la siguiente escena con el botón R y en la opción "Organize Screen".





Como te darás cuenta hay personajes que son mejores estando al frente y otros en la parte de atrás, pero claro que esto cambia dependiendo de la clase a la que pertenezca.Lo que debes hacer, es crear unidades que puedan lograr el mayor daño posible a la unidad enemiga y así ganar el combate. Otra cosa que puedes modificar es la opción de ataque, ésta es muy importante ya que tienes que darles la orden de ataque que más te convenga para ganar, porque los combates son automáticos y sólo puedes interrumpirlos.

## Estos son los tipos de ataque:

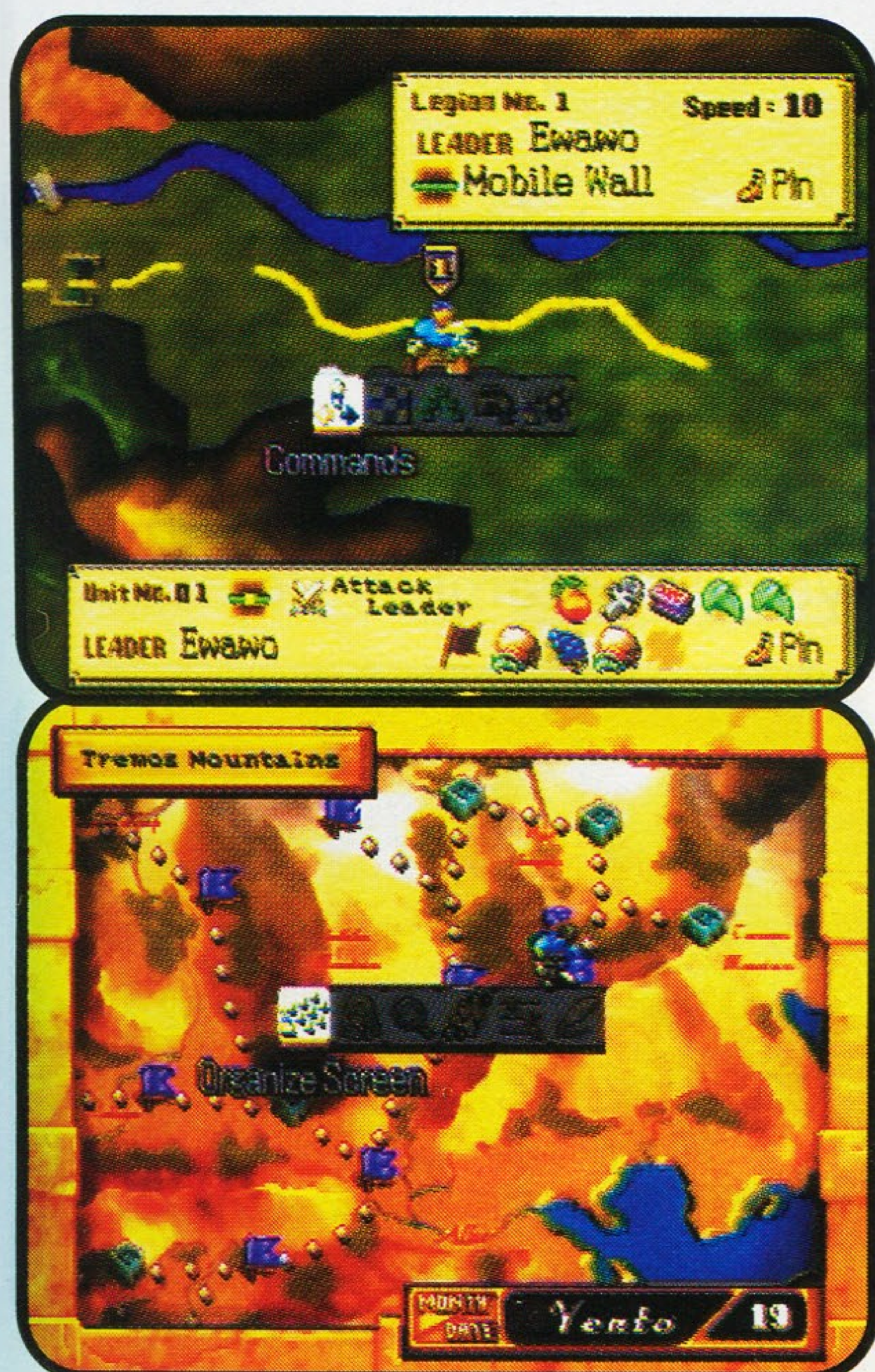
| | |
|---|---|
| Autónomus: | Esta estrategia hace que tu unidad ataque al azar. |
| Attack Stronger: | Con esta estrategia atacas a los personajes que sean más fuertes de la unidad enemiga. |
| Attack Weakness: | Esta estrategia sirve para atacar a los personajes más débiles de las unidades enemigas. |
| Attack Leader: | Con esta opción tus personajes se enfocan en atacar al líder de la unidad enemiga. |

Para que uno de tus personajes lo puedas cambiar de clase, necesitas conseguir ciertos ítems que se necesitan para esa clase, además de alcanzar el "Aligment" necesario para cambiar.
Hay clases que necesitan "Aligment" Bajo los cuales son denominados "Caotics", otros al contrario, necesitas "Aligment" Alto denominados "Lawfuls" y por último los que están intermedios llamados "Neutrals." El Aligment lo subes o lo bajas dependiendo a quien enfrentes, a los personajes que estén en tu unidad y existen ítems que te ayudan para subirlo o bajarlo según te convenga, pero eso lo veremos después.



Cada unidad puede llevar cierta cantidad de ítems, los cuales son para curación, velocidad, elevar el nivel de ataque, etc., esto depende de que personajes tengas en tu unidad, ya que algunos pueden cargar hasta cuatro ítems o sólo uno. Durante el juego encontrarás otros ítems que no pueden llevar las unidades, ya que estos ítems son de uso especial, por así decirlo, ya que tienen otras funciones, pero eso lo veremos más adelante.

Antes de empezar tu misión, te dan a conocer las condiciones de victoria y las condiciones para ser derrotado. Casi en la mayoría de las escenas, para ganar tienes que invadir la base enemiga (obvio) y para perder, que invadan tu cuartel o que muera el personaje principal (o sea Magnus).




Para mover a las unidades sólo tienes que seleccionar la unidad y darle la opción de mover, después tienes que indicar al lugar que quieras que llegue. Esta opción se ve afectada con el objetivo que tengas seleccionado, a lo que nos referimos, es que puedes cambiar el destino final de la unidad con el botón L, hay tres opciones: Stronghold la cual hace que selecciones más fácil la llegada de la unidad a los Strongholds que están en el mapa, Unit para que puedas seleccionar a la unidad enemiga que quieras atacar y por último la opción Place con la cual puedes colocar a la unidad, en el lugar que quieras sin que seas afectado por el Stronghold si estás cerca o colocar las unidades enemigas.

Hay otras opciones que tienes durante la misión que a continuación te diremos para que sirven:

### Commands:

-Move: Mueves a las unidades a donde tú quieras.
-Direction: Esta opción es para darle la dirección a la que tiene que estar viento cunado estás esperando, si le das esta opción a una unidad en movimiento ésta se detendrá. Esta opción es buena por si una unidad enemiga te ata por detrás o por los lados y así puedas acomodar tu unidad para que mantenga la postura de ataque que le diste.
-Orders: Este opción es para darle acciones cuando están en movimiento o esperando.

### En movimiento:

-Direct: Esta opción es para que siga el destino que le indiques aunque se encuentre con unidades enemigas.
-Hit & Run: Cuando te encuentres a una unidad enemiga, tu unidad atacará y después continuará con su destino.
-Evasion: La unidad evita los combates con las unidades enemigas pero mantiene su curso o destino.

### En espera:

-Guard: La unidad no inicia el ataque, sólo si se encuentra con una unidad enemiga y después se queda esperando.
-Intercept:Cuando tu unidad encuentra al enemigo, ésta la intercepta y ataca.
-Retret: Cuando te encuentras a una unidad enemiga, tu unidad se mueve a las montañas o a alguna distancia segura de ella.
*-Destination: Te dice el destino de la unidad que está en movimiento.
*-Retreat: Esta opción es para que tus unidades retrocedan, pero sólo aparece cuando estás en tu cuartel.

### Unit Commands:

-Battle strategy: Seleccionas el tipo de ataque como lo mencionamos antes.
-Formation: Puedes cambiar a tus personajes de posición en la unidad durante la misión.
-Use item: Utilizas los ítems que lleve tu unidad.
*-Change leader : Cambias de líder de la unidad si es que tiene algún personaje que pueda ser líder.

### *Legion Commands:

-Formation: Le asignas a tu legión una formación de ataque.
-Division Placement: Puedes cambiar a las unidades de lugar.

### *Stronghold Commands:

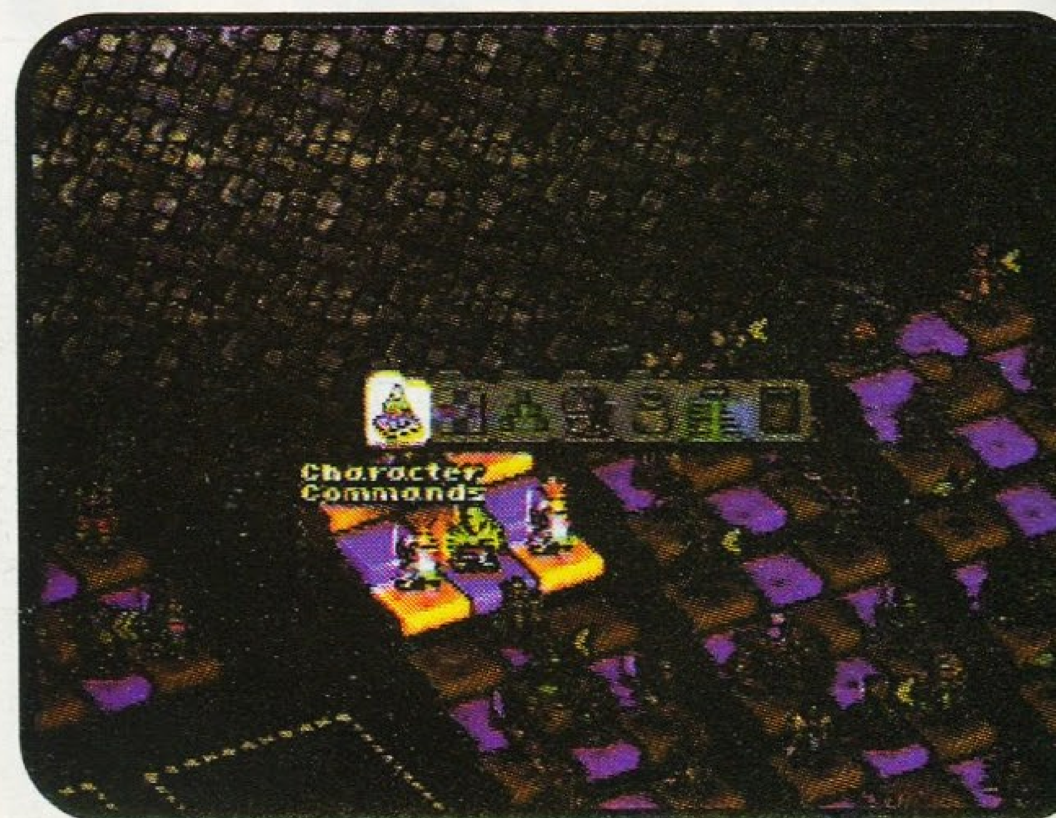
-Enter Stronghold: Con este comando entras a los strongholds donde puedes obtener información de los habitantes.
-Stronghold Info: Te ptroporciona información del stronghold como la población moral y otra información que te ayudará en el juego.
-*Shop: Esta opción te sirve para que entres a la tienda del stronghold donde puedes adquirir ciertos ítems, armaduras, etc.
-* Witch Den: Con esta opción entras a ver a la bruja Den quien te puede revivir a tus personajes muertos o despetrificarlos, claro, pagando cierta cantidad de dinero.
-*Exchange Characters: Puedes cambiar de personajes con una unidad que esté en el mismo stronghold.
-*Exchange Items: Puedes intercambiar ítems con la unidad en el mismo stronghold.
-*Exchanges Units: Si deseas cambiar una unidad de tu legión sólo necesitas llevar otra unidad al stronghold donde esté la unidad y usar esta opción.
-*Camp: Si tu unidad está muy fatigada, utiliza esta opción para que monte un campamento y descanse.

**Status:** Despliega el estado de tu unidad.



### Clases:

Como te habíamos mencionado antes, en este título cuentas con una gran variedad de clases para que puedas hacer que tus personajes sean más letales, ya que al cambiar de clase, el personaje puede subir su nivel de ataque. Para cambiar a tus personajes de clase tienes que entrar a la opción de "Organize Screen" y presionar el botón R, selecciona la opción Character Command y luego Change Class. NOTA: Para poder cambiar de clase, debes de cumplir con ciertos requisitos, además, para abrir otras clases, necesitas encontrar los ítems que necesitan ese tipo de personajes o cuando reclutes a un personaje con otro tipo de clase que no tengas.



Aquí te indicará a qué clase puede cambiar tu personje si es que cumple con los requisitos, ya que no sólo necesitas tener el Aligment correcto sino que también nivel de energía, ataque, agilidad, etc., además debes tener ciertos ítems, pero confome avances en el juego, irán apareciendo más clases.

Eso es en cuanto a personajes humanos, pero también puedes contar con otro tipo de personajes como Dragones o monstruos, los cuales son útiles y además estos no los tienes que cambiar, más bien al llegar a cierto nivel, ellos cambian, por ejemplo tenemos a los dragones, griffins y a los zombies.



Como siempre hay personajes que tienen ventajas y también sus desventajas, como los Golems, ya que estos personajes aguantan más los ataques pero tienden a fallar algunas veces, además estos y los dragones equivalen a dos personajes, así que si pones a uno de estos personajes solo, podrás contar con cuatro personajes en cada unidad.

Los personajes que son de la clase "Dead" tienen ciertas ventajas, ya que al ser eliminados y si la unidad enemiga no elimina a todos lo integrantes, estos se vuelven a regenerar excepto los Vampires.

Algunas clases de personajes no pueden dirigir una unidad así que necesitas checar cuáles pueden y cuáles no, casi la mayoría tiene que ser de la clase de personajes humanos, ya que dragones, zombies, golems. etc., no pueden dirigir una unidad. Para saber quién puede dirigir, cuando pongas la opción de Status o al estar viendo tus unidades en la opción Organize Screen, checa qué personajes tienen una "medalla" junto a su foto, esta medalla indica que pueden dirigir una unidad.

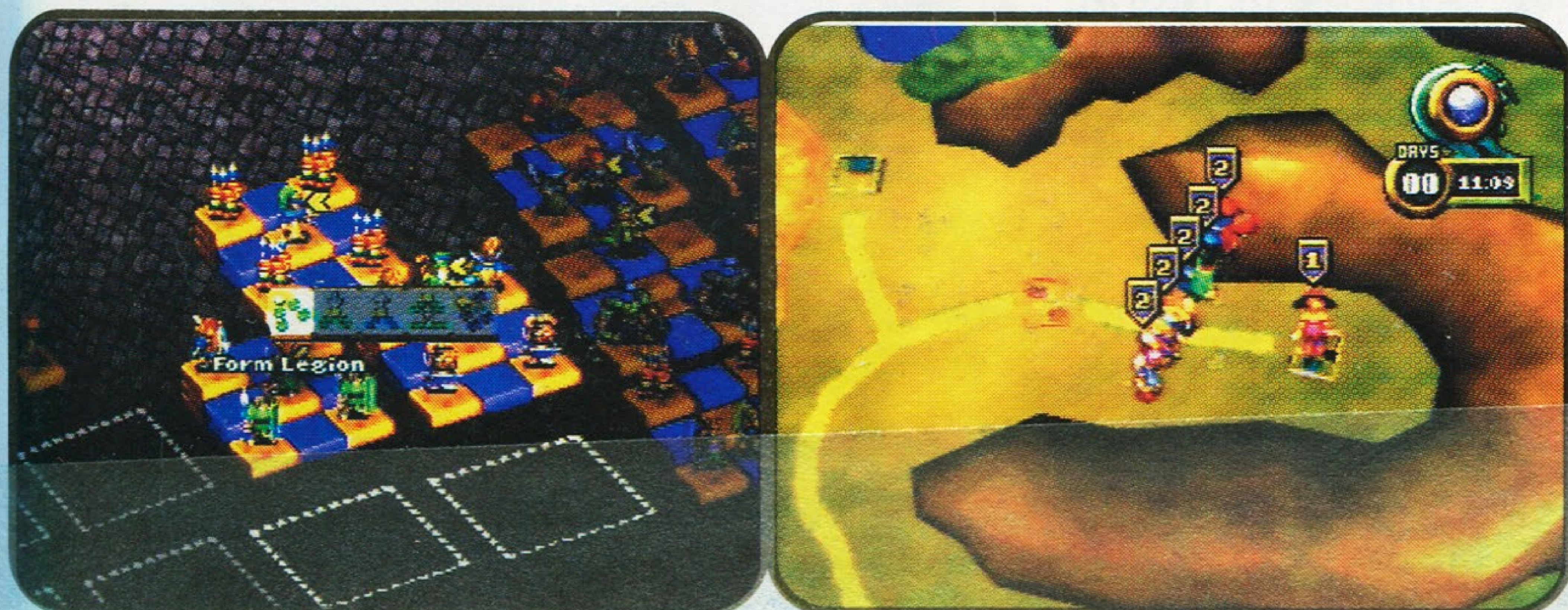
Antes de cada escena puedes entrenar para subir tu nivel, pero esto no sirve para subir o cambiar tu Alignnet. También tienes la opción de Organize Screen para modificar a tus unidades, Hugos Report donde tienen archivadas tus actividades (o historia), algunos tips, personajes que has conocido, cómo te llevas con ellos y otras cositas más. Elem Pedra para ver cuántos tienes y si están listos o no, Settings para configurar algunas cosas del juego y Save para salvar el juego. Durante la misión hay otras opciones aparte de estas como la de Mission Objective donde te dice las condiciones de victoria y de la derrota y Suspend que es lo mismo que salvar, pero con la peculiaridad de que este te salvará tal y cual vayas en la misión, pero una vez cargado este archivo se borrará automáticamente.

Despues de esta pequeña explicación e información, pasemos a los tips:

## Recomendaciones para las unidades:

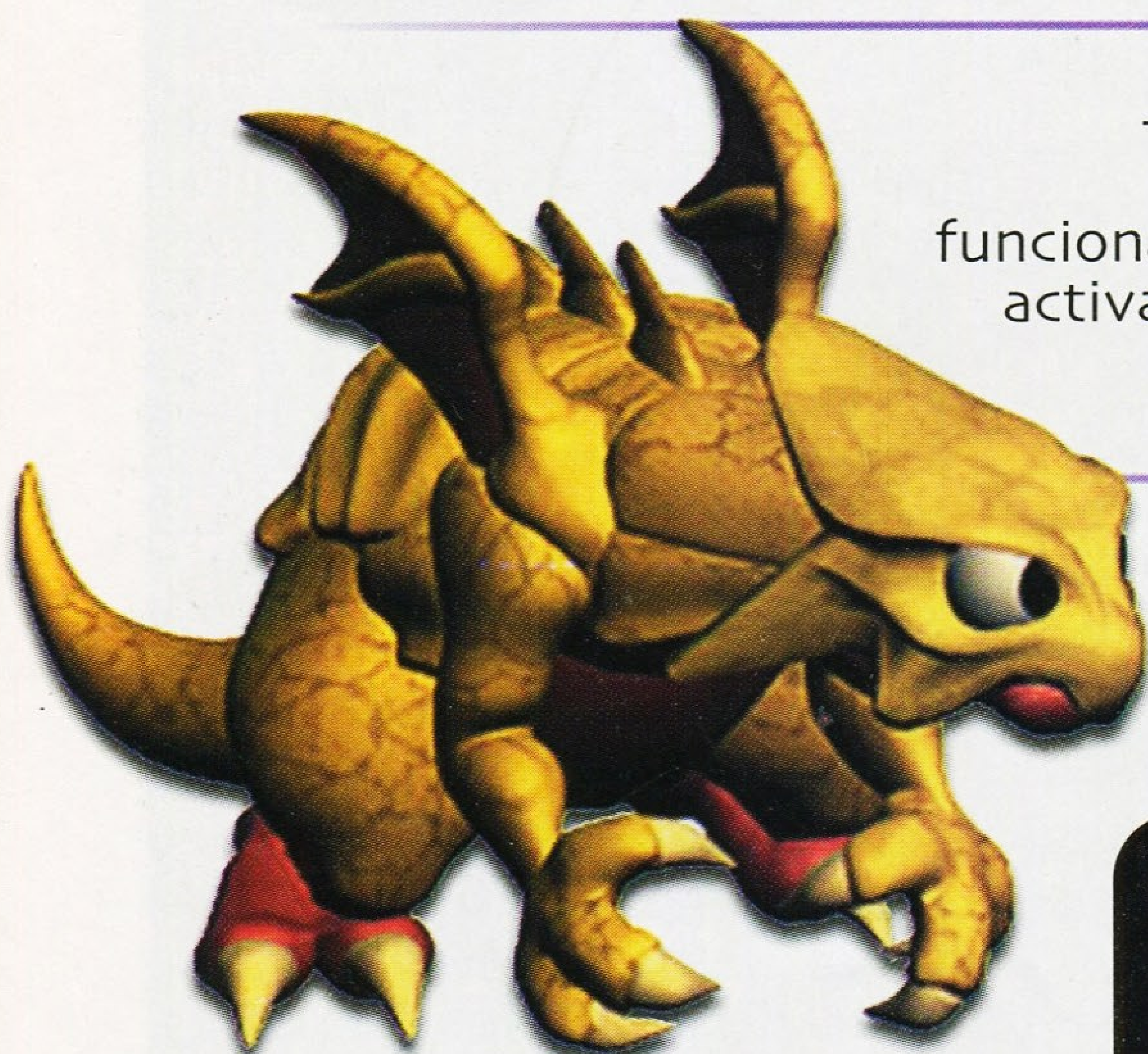
-La mejor estrategia para atacar a las unidades enemigas es la de Attack Leader, ya que sin líder las unidades sólo les quedará huir y ya no te atacarán.

-Las Clerics y Priest son de gran ayuda, ya que sólo se dedican a curar, así que si puedes tener a uno de estos personajes será mejor. En la unidad donde está Magnus es muy necesario.

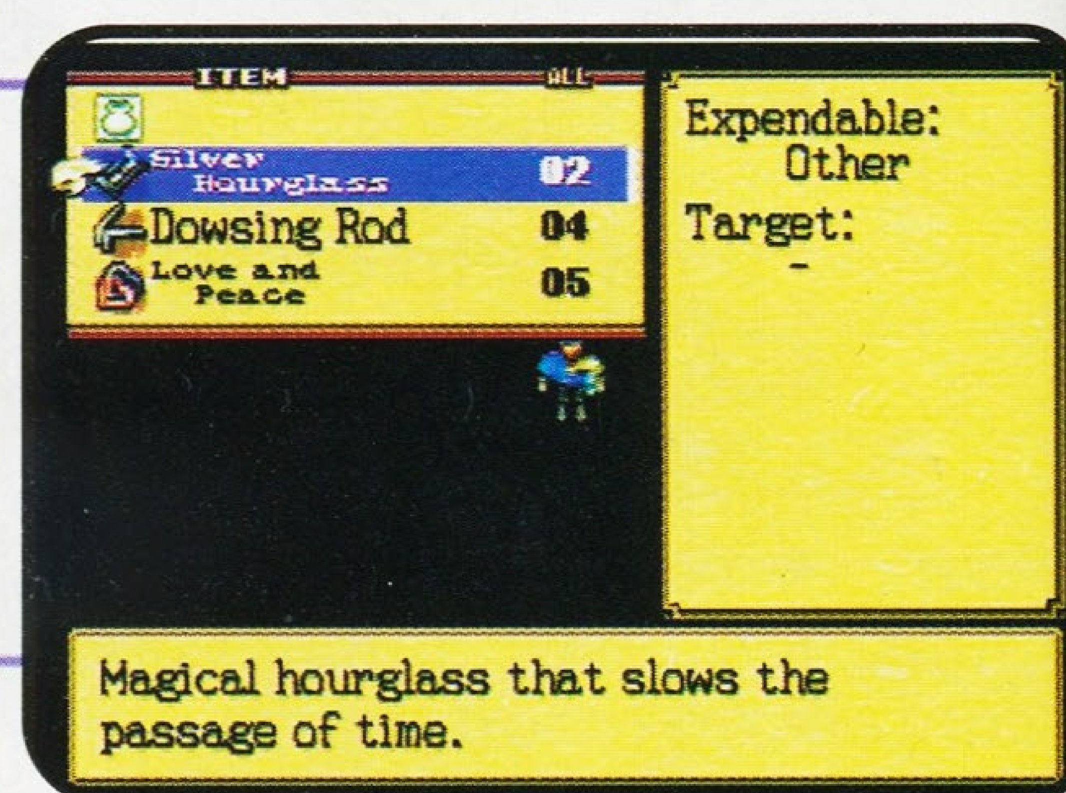



-Las legiones no son la gran cosa , pero son buenas para proteger algún Stronghold o tu cuartel o detener ataques enemigos.

- Si vas a utilizar Golems ponles de líder a un Doll Master o Encanter, ya que con estos aumentan más sus habilidades, esto mismo pasa si pones a un Beast Tammer, Beast Master, Dragon Tamer o Dragon Master en una unidad con dragones o Griffins.



-Hay otros ítems que tienen otra característica, ya que estos sólo funcionan durante la misieon y estos los activas con el botón R en la opción de "Use Items".

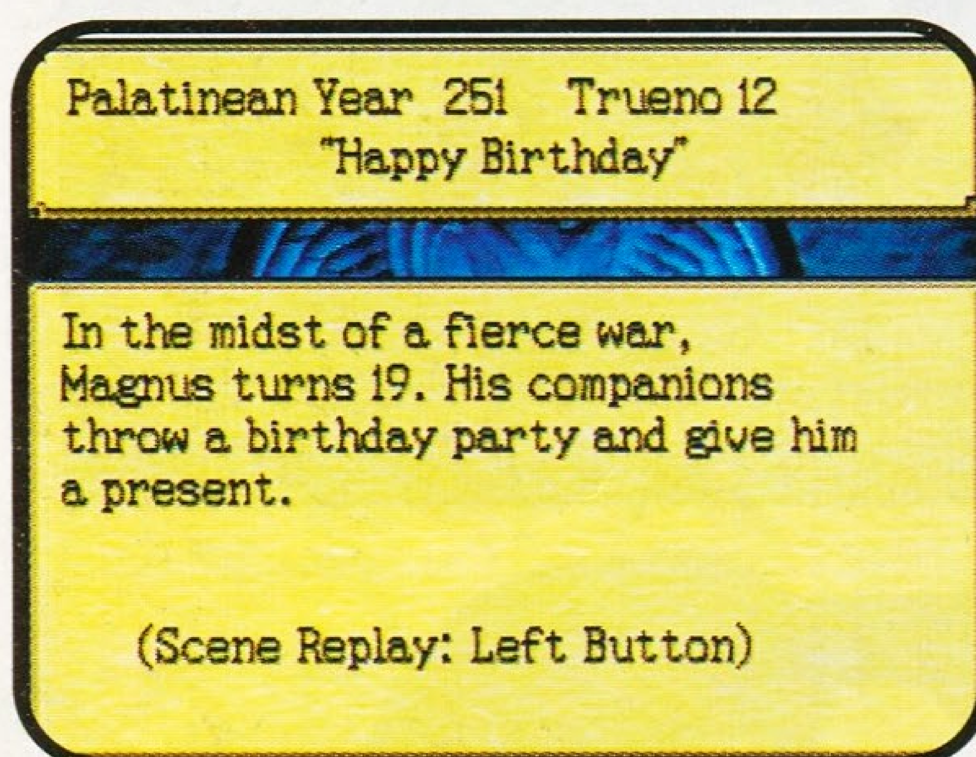



- Como te daras cuenta, al término de una batalla, aparte de subir de nivel, te suben o te bajan el Aligment, pero ¿para qué sirve esto? Bueno, con esto cada personaje tiene acceso a diferentes tipos de clases dependiendo su Aligment, ya que hay clases que requieren Aligment Caotic, Neutral y Lawful y hay otras clases que no requieren de algún Aligment específico. Para poder subir o bajar tu Aligment tienes que hacer lo siguiente:




-Para Aligment Lawful enfrenta a las unidades enemigas con bajo Aligment, puedes poner a un Character en una unidad donde tengas puros Lawfuls y éste también subirá su Aligment y además existe un ítem que te sirve para subir el Aligment y se trata del "Scroll of Discipline".

-Para Aligment Caotic enfrenta a las unidades enemigas débiles con tus más fuertes unidades; otra forma es poniendo a un Character en una unidad de Caotics y esto es más fácil si lo pones con zombies, skeletons, etc. (con personajes Undeads). También puedes utilizar la "Urn of Chaos" para bajarlo.







-¿Recuerdas que al principio del juego te piden una fecha para tu personaje y si quieres cambiarle el nombre?, bueno si eres de los que revisan todas las opciones, a lo mejor ya te diste cuenta, pero sino te diremos para que sirve poner esa fecha. Si revisas la opción de "Hugo Reports" hay una opción donde tienes guardada toda tu historia que se llama "Events" ahí puedes checar todos los acontecimientos, pero si checas el mes que le pusiste a tu personaje, verás que por ahí aparecerá el evento "Happy Birthday" si revives ese momento (con el botón L) verás la fiesta que te hace, además de recibir un ítem. Así que si revisas todas las veces que sea tu cumpleaños, recibirás varios ítems.



Ahora veremos algunas clases que puedes obtener si haces ciertas cosas:




## "Princess":

Después de pasar la escena 1 (Tenne Plains) envía a una unidad lidereada por una mujer a Bourdeaux para que te digan dónde hacen los vestidos. Ahí te dirán que debes conseguir una tela rara para poder hacer el verstido (el Bolt of Silk) el cual lo puedes conseguir en Dardunnelles (escena 8 ) en Melphy, pero tienes que entrar en un día en específico que es el quiceavo día de cada mes entre las 9:00 y las 17:59 para conseguirlo. Ya que lo compres, regresa a Tenne Plains y entra a Billney con una unidad lidereada por una mujer para que puedas comprar el "Pure-white dress". Ya que tengas eso, lo único que te falta es conseguir la "Dream Tiara" y esta la consigues hasta la escena 32 donde tendrás que hacer el siguiente recorrido:

Escena -Stronghold. Blue Basilica - Clemonia.

Crenel Canyon - Boolem.

Zenobian Border -Elle.



Highland of Soathon -Tristle.

Blue Basilica -Clemonia.

## "Dragoon":

Después de la escena 4 (Mylesia), ve a Igorf para enterarte de los Dragoons. Cuando termines la escena 7 (Gunther Piedmont) entra a Burgunny, aquí debes encontrar a una persona que está algo "pasado de copas" (por así decirlo) y te dirá algo de su esposa; deja pasar un rato y vuelve a entrar para que te encuentres con una mujer, quien te dirá que la esposa vive en Senal en la escena de Volmus Mine (escena 6). Dirígete para allá y habla con su esposa, quien irá a ver a su esposo. Ahora regresa a Gunther Piedmont y dirígete a Burgunny donde verás a la pareja quienes te agradecerán y te dirán que vuelvas para que te vendan el Dragon Helm, así que vuelve entrar para conseguirlo (todo esto hazlo con la misma unidad).

Después de tener el Dragon Helm, dirígete a Mount Ithaca (escena 15) y entra a Kynora de día, para encontrar a una persona que hace la Dragon Armor, pero necesita de un material llamado Condrite el cual consigues en Dardunnelles en Melphy, pero tienes que entrar el sexto día del mes entre las 9:00 y las 17:59, y ya que lo tengas, regresa a Kynora para que te fabrique la armadura.
Ahora sólo falta conseguir la "Sword of Tiamant", para eso necesitas regresar a Mylesia en el stronghold de Idorf para que te diga coómo conseguirla, ahora dirígete a Fair Heights y entra a Elaine, donde te encontrarás a una persona que ha visto al Grozz Nuy, y además te dará la Dragon Scale. Ahora dirígete a Celesis y entra a Pinneg en donde la Dragon Scale brillará y con esto aparecerá el Grozzy Nuy el cual te retará a un combate, te recomendamos que al personaje que esté como líder de la unidad, entre a Pinneg y sea bastante fuerte, ya que peleará él solo contra el Grozz Nuy para obtener la espada.

## "Vampires":

Para poder obtener esta clase sólo necesitas conseguir el "Bloddy Emblem" en Elegorea (Mylesia), pero primero tienes que haber recogido el Hallowed Shield para que puedas encontrar al vampiro. Tienes que entrar con una unidad lidereada por un hombre, pero éste tiene que tener Aligment Caotic. Una vez adentro, tienes que contestar cuatro preguntas que te harán para obtener el ítem.
A continación tenemos una tabla con las repuestas, las cuales varían dependiendo a la hora que entres (claro que no podrás canbiarte a esta clase si no cumples con ciertos requisitos).



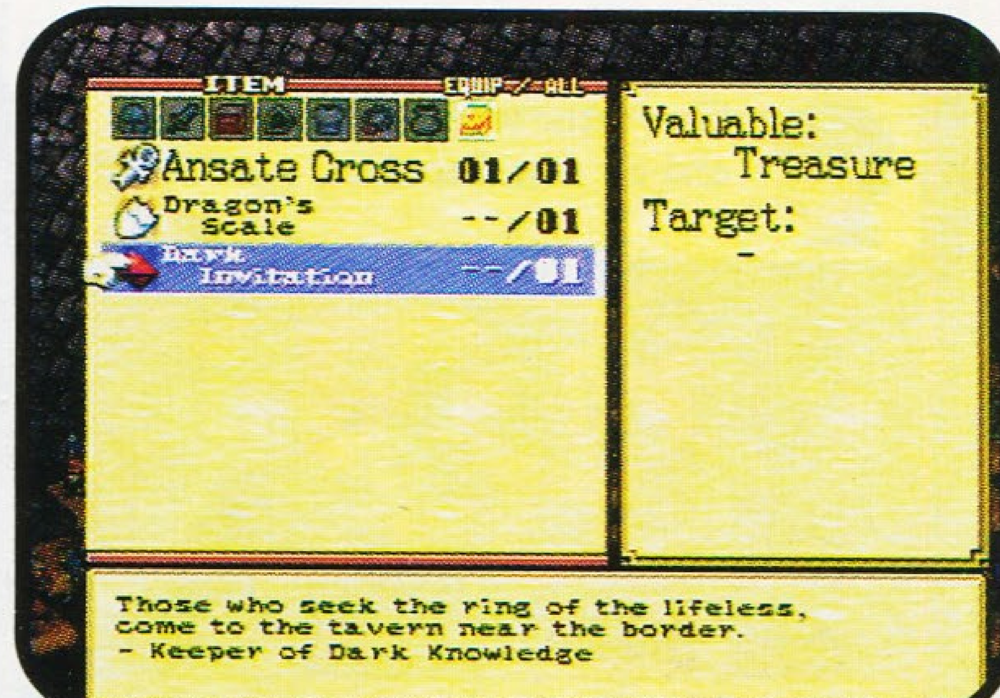
| Hora | Respuestas |
|---|---|
| 00:00-01:29 | 1,1,1,1. |
| 01:30-02:59 | 2,2,2,2. |
| 03:00-04:29 | 1,1,1,2. |
| 04:30-05:59 | 2,2,2,1. |
| 06:00-07:59 | 1,1,2,1. |
| 07:30-08:59 | 2,2,1,2. |
| 09:00-10:29 | 1,1,2,2. |
| 10:30-11:59 | 2,2,1,1. |
| 12:00-13:29 | 1,2,1,1. |
| 13:30-14:59 | 2,1,2,2. |
| 15:00-16:29 | 1,2,1,2. |
| 16:30-17:59 | 2,1,2,1. |
| 18:00-19:29 | 1,2,2,1. |
| 19:30-20:59 | 2,1,1,2. |
| 21:00-22:29 | 1,2,2,2. |
| 22:30-23:59 | 2,1,1,1. |

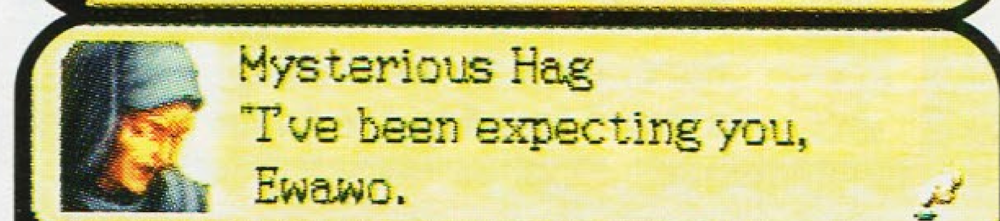



Ogre Battle 64

## "Lich":

Para tener acceso a esta clase sólo necesitas conseguir el Ring of the Dead y para eso haz lo siguiente: Ve a Celesis y entra a Banna Barra donde te darán la Dark Invitation, ahora dirígete a Zenobian Border y entra a Quelluan con la unidad que tiene Magnus para recibir el anillo.



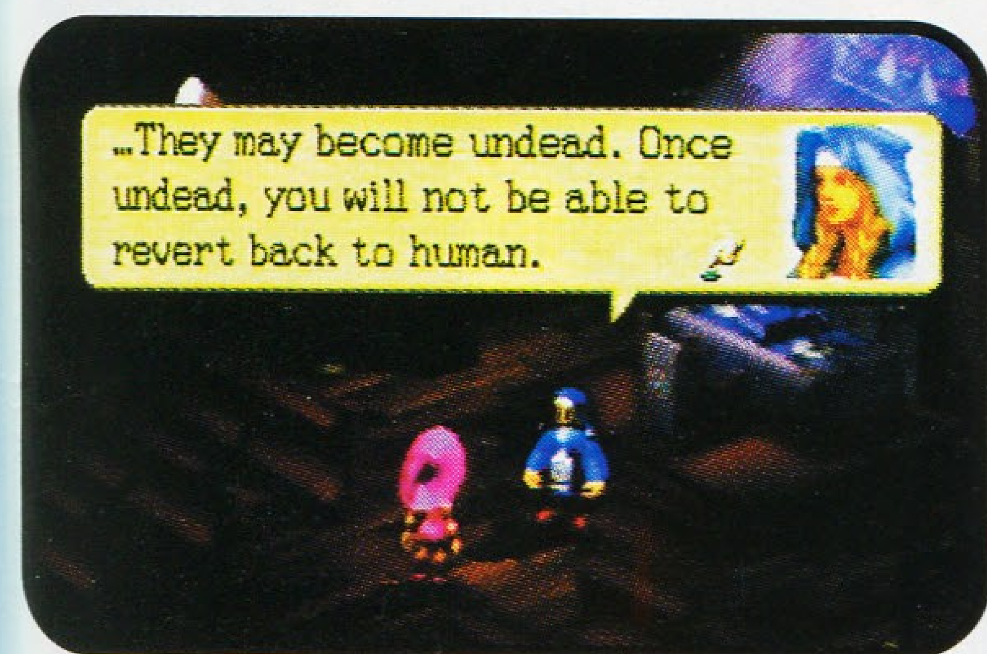




## "Angel Knight":

Esta clase es un poco difícil de obtener, ya que necesitas que te eliminen a una mujer a la cual le tienes que poner el ítem de Needle of Light, mismo que puedes conseguir en Dardunnelles en el mercado de Melphy. Entra el vigésimo primer día del mes entre las 9:00 y las 17:59 después de haber terminado el Capítulo 3.

Cabe señalar que el personaje que vayas a cambiar de clase debe contar con estos requisitos sino no funcionará.




Nota Importante: Si cambias, o uno de tus personajes se vuelve de la clase Undead, ya no podrán regresar a ser humanos, así que ten cuidado si se te muere un personaje en una misión, ya que tendrás que revivirlo con el altar de Resurrection o con la bruja Deneb, claro que si los prefieres zombies, pues no los revivas.

| | |
|---|---|
| Aligment: | 50-100 |
| Strong: | 60 |
| Vit: | 61 |





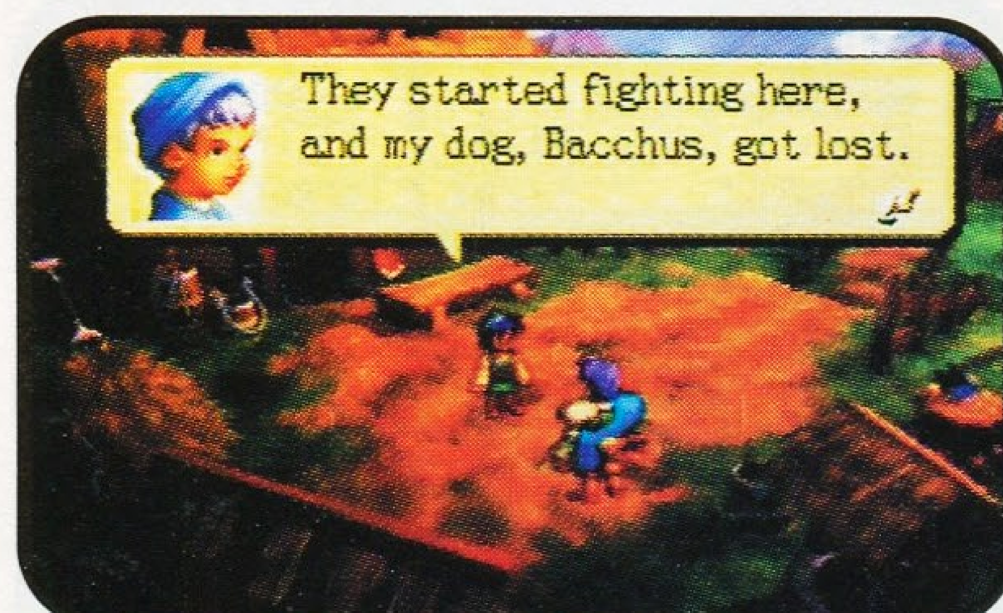

## Elem pedra:

Como podrás observar, al principio cuentas con un Elem Pedra la cual te ayuda para las batallas largas y que vayas perdiendo, sólo necesitas esperar a que se active la Elem Pedra para usarla y si necesitas usarla otra vez, sólo debes esperar a que se recargue. Puedes conseguir más Elem Pedras y para eso necesitas hacer lo siguiente:

Para conseguir tres Elem Pedras tienes que entrar a la opción de Training con la unidad que tenga al héroe y ganar aproximadamente 5 veces hasta que aparezca un personaje con un dragón de gran ataque, si los vences, te dará una Elem Pedra que dependerá de las que tengas. Los lugares donde tienes que entrenar son:



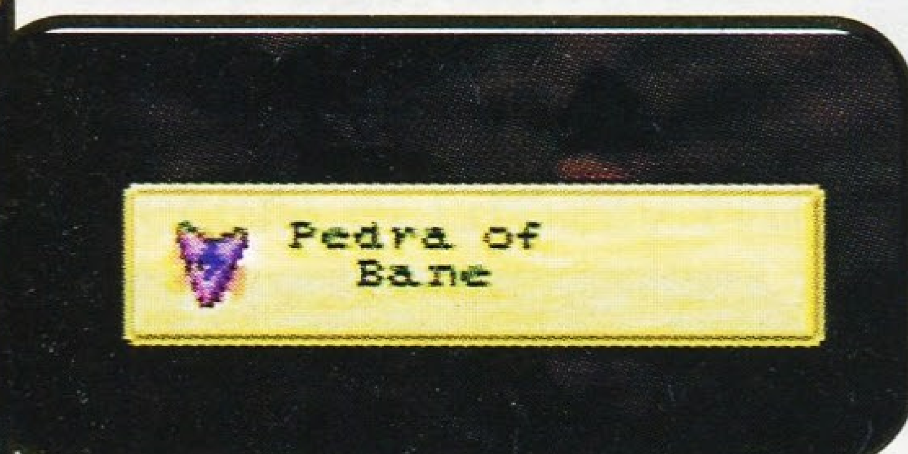

-Mylesia -Mount Ithaca -Gules Hill.










## Pedra of Bane:

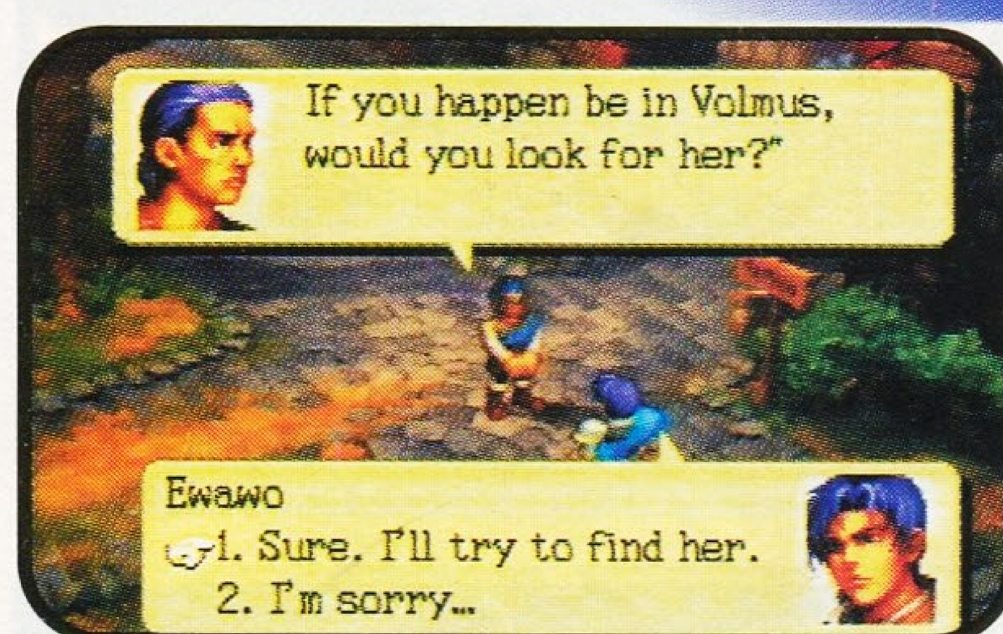
Entra a Highland of Soathon (con la unidad que tiene Magnus) en el stronghol de Jiram entre las 7:00 y las 20:59 para que encuentres a un niño que ha perdido a su perro, sólo necesitas capturar un Hellhound o si ya tienes enviar a la unidad que lo tenga para dárselo y él te dará la Pedra of Bane.



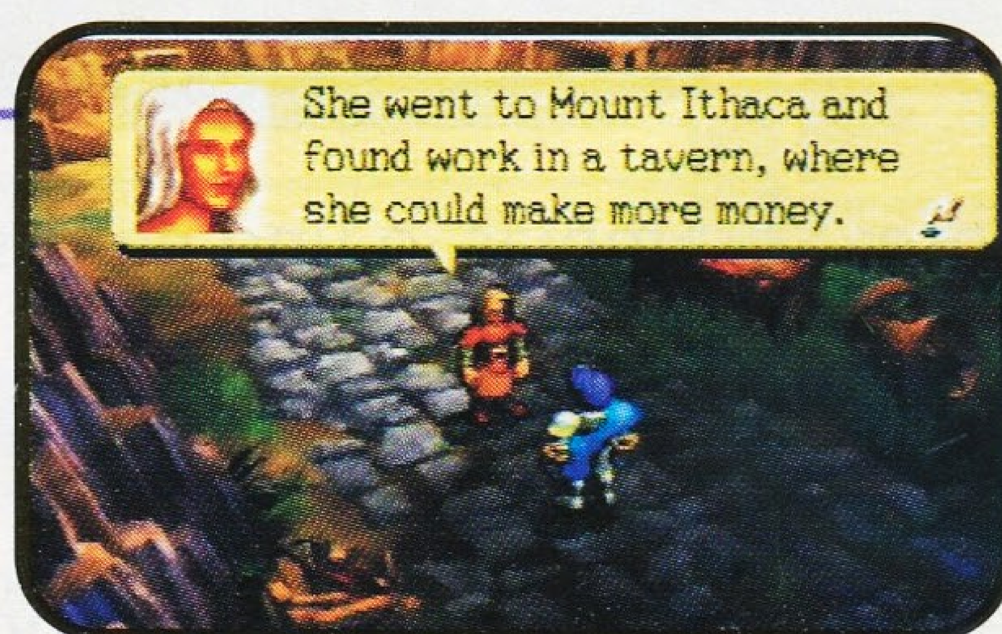
## Pedra of Virtue:

Después de la escena 20 entra en este orden para obtenerla:

Escena - Stronghold




Gules Hill - Muji




Volmus mine - Volmus mine




Mount Ithaca---- Caltovich.

Ahora te daremos el orden en el cual puedes seguir la historia para mayor ventaja (bueno, sólo te daremos los dos primeros capítulos, los demás lo dejamos por tu cuenta).

| Prologue and chapter1 | Chapter2 |
|---|---|
| 1 Tenne Plains | 10 Crenel Canyon |
| 2 Volmus Mine | 11 Mylesia |
| 3 Crenel Canyon | 12 Highland of Soathon |
| 4 Mylesia | 13 Sable Lowlands |
| 5 Zenobian Border | 14 Audvera Lowlands |
| 6 Volmus MIne | 15 Mount Ithaca |
| 8 Dardunelles | 16 Azure Plains |
| 9 Alba | 17 Mount Keryoleth |
| | 18 Wentinus. |

A continuación te diremos algunas cosas que puedes hacer para obtener unos ítems:





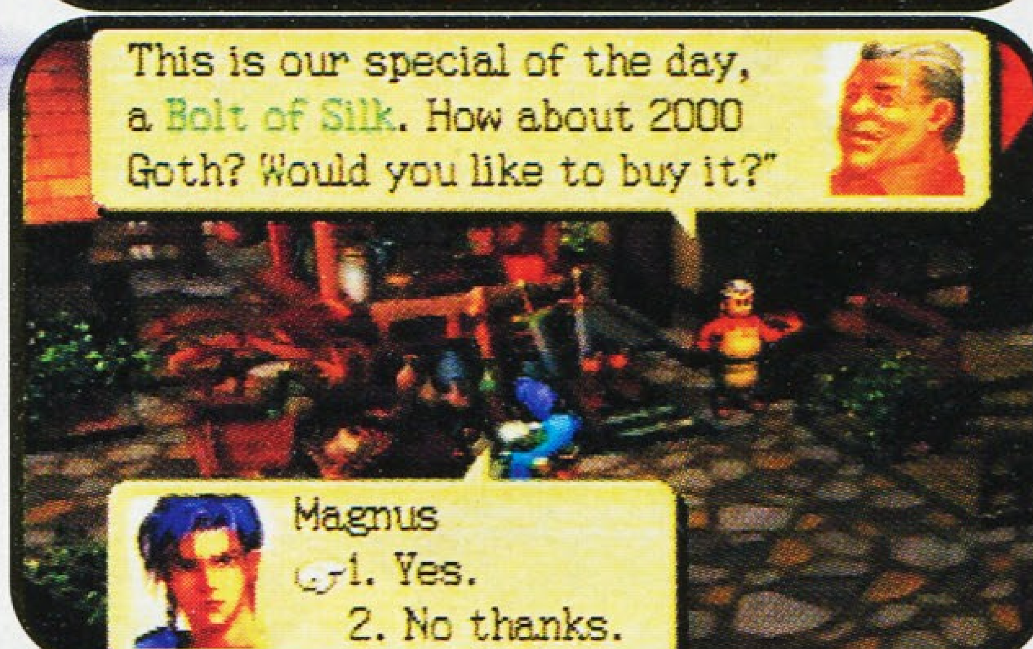

## Dardunelles:

Entra a Melphy en estos días para poder comprar estos ítems.

1er día del mes entre:
9:00 y las 17:59 - Altar of Resurrection.




6to día del mes entre:
9:00 y las
17:59 - Condrite.



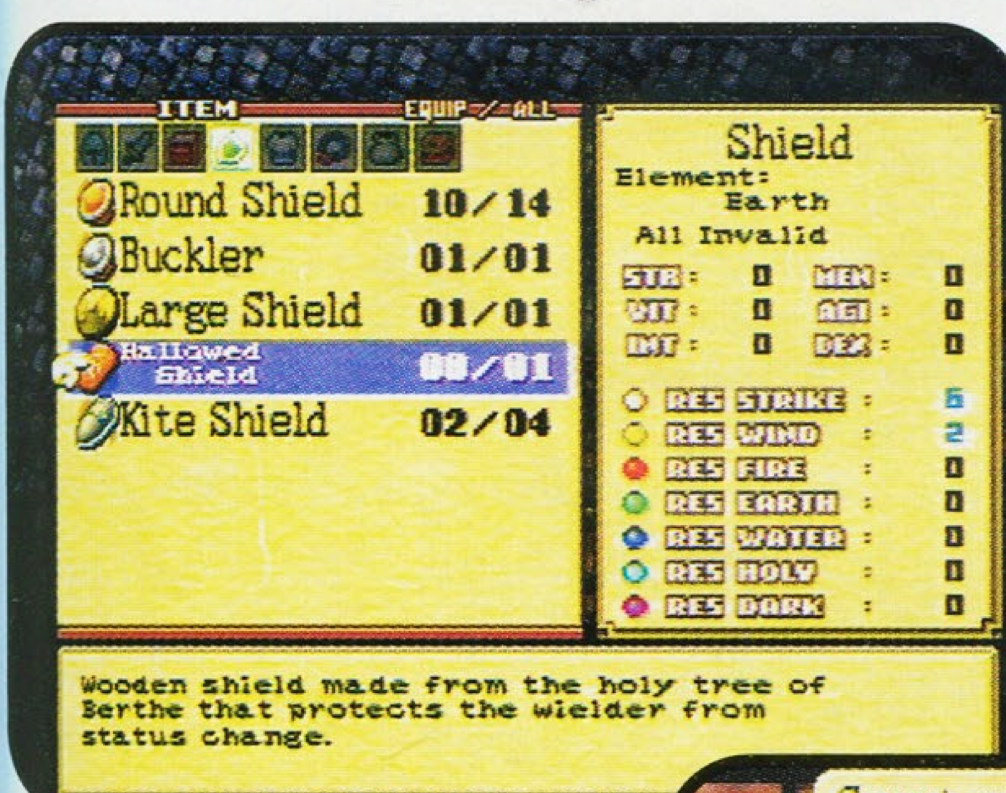

15vo día del mes entre:
9:00 y las
17:59 - Bolt of Silk.




21vo día del mes entre:
9:00 y las
17:59 - Needle of Light.

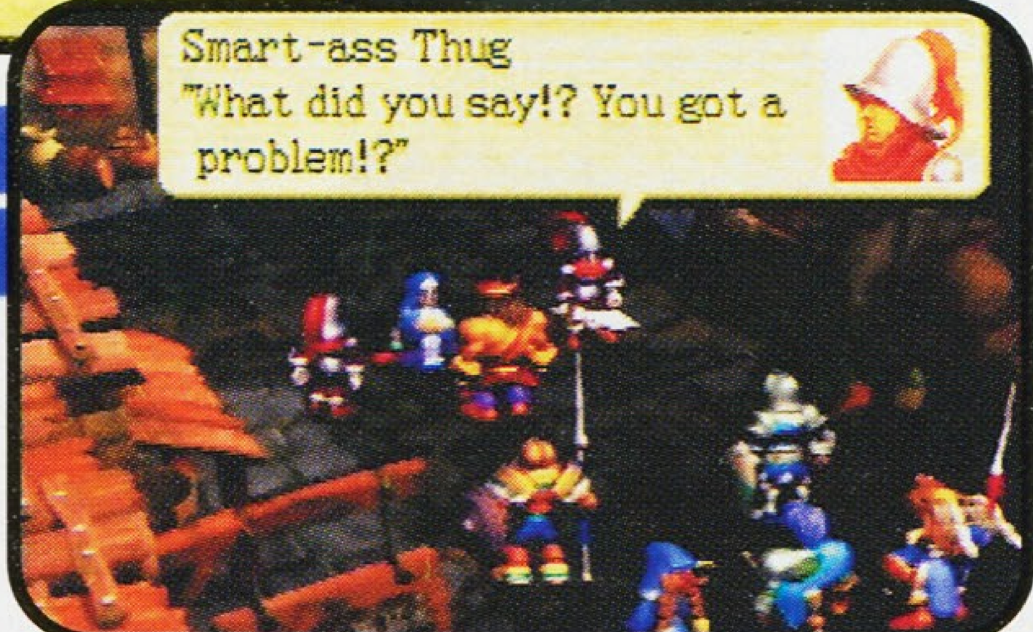



Si entras en estos días entre las:
18:00 y las
21:59 - Meteor Strike.



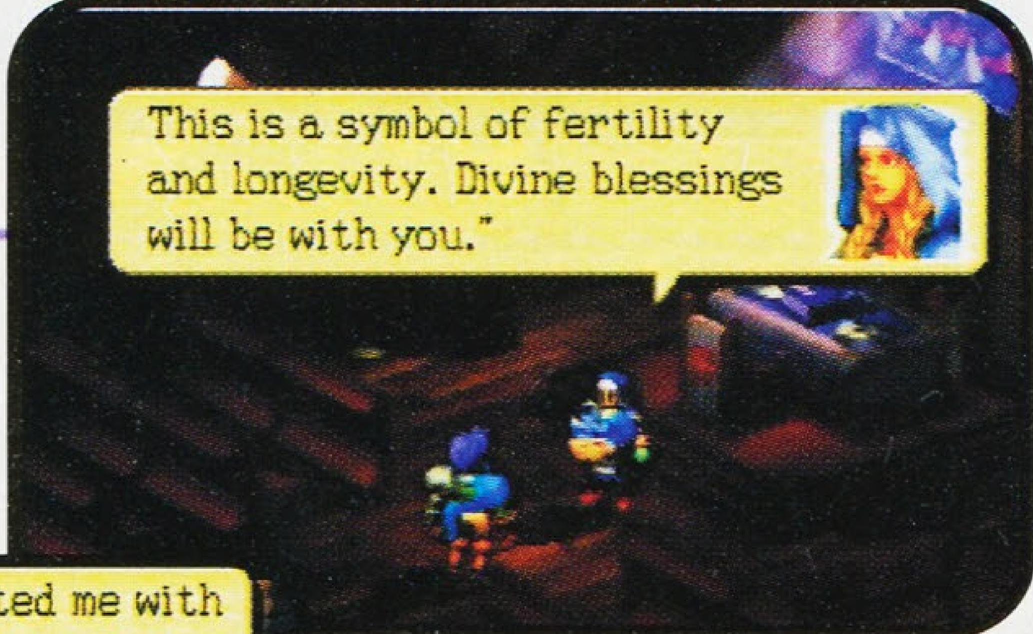

## Mulesia:

Si tienes a Troi entra a Elgorea con la unidad donde esté él para obtener el Hallowed Shield.




## Zenobian Border:

Entra a Karya para salvar a una Cleric, después entra a Dem Vidro para recibir la Anstate Cross.

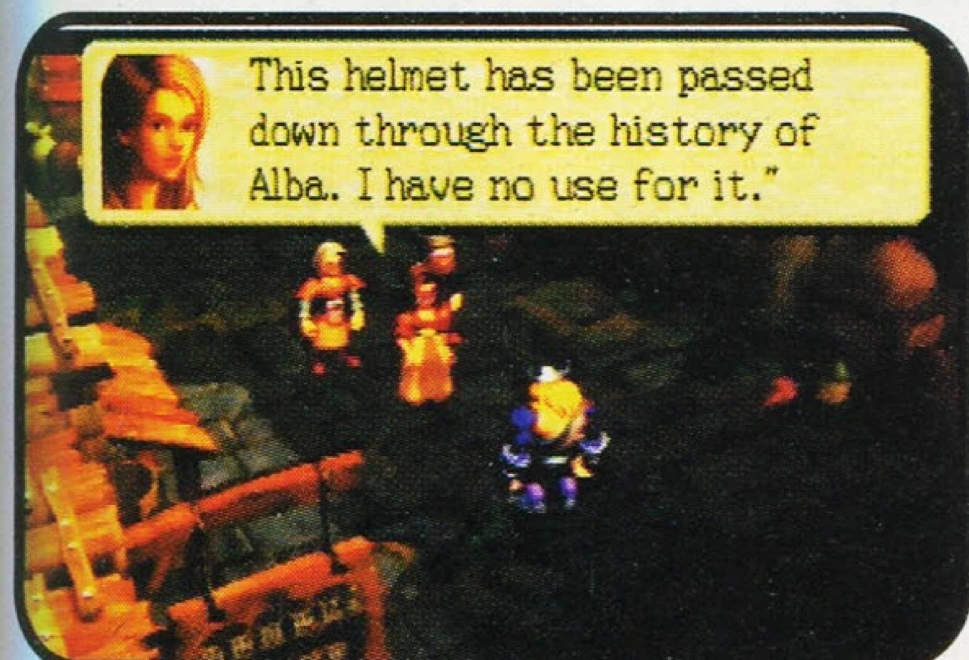






## Gunther Piedmont:

Si tienes a Katreda, ve a Inekell con la unidad donde esté ella para obtener el Angel's Brooch.




Si tienes a Asnabel, ve a Kinseya con la unidad donde esté él para obtener el Helm of Fearless.



## Alba:

Entra a Edepar con la unidad de Magnus y recibirás la Medal Of Vigor.




## Highland of Soathon:

Si tienes a Vad entra a Shafferville para obtener el Idaten's Mail.

Durante el juego puedes conseguir algunos personajes para que se te unan, algunos te harán preguntas y con otros tienes que hacer ciertas cosas. Para eso te tenemos una tabla con los personajes que puedes conseguir y los requisitos para ello:

*Aisha:* Para lograr que se te una, debes tener a Dio y en la escena 14 durante la misión entra a Puld para encontrarla.

*Debonair:* Debes tener a Saradin y Aisha en tu batallon, después en la escena 29 en Ibu Deli él se unirá si es que están altos tus Chaos Frames.

*Saradin:* Después de la escena 15, si tienes a Dio, él pedirá unirse a tu batallón.

*Sheen:* Durante la escena 16 entra a Coppermine y si tienes bajos tus Chaos Frames él se unirá a tu batallón sin importar lo que le contestes.

*Katreda:* Durante la escena 7 en Cayes, ella te pedirá unirse a tu batallón.

*Ankiseth:* Antes de empezar la escena 18 debes elegir la seguda opción, después debes hacer que la unidad de Ankiseth no sea eliminada y ya después seleccionar "Farther, please......"

*Destin:* Tener a Saradin,Aisha y Debonair, además de tener altos tus Chaos Frames, durante la escena 29 entra a Kurashino y él te pedirá unirse.



*Lledel:* Después de derrotarla en la escena 13, ella te pedirá unise si tienes altos los Chaos Frames.

*Asnabel:* Después de completar la escena 7 él te pedirá unirse a tu batallón.

*Europea:* Tienes que hacer que la unidad de Europea no sea eliminada durante la escena 22 (Vert Planteu) y ella te pedirá unirse.

*Meredia:* Antes de empezar la escena 21, si todavía está viva Leia, ella te pedirá unirse.

*Troi:* Durante la escena 4 en Elgorea, él te pedirá unirse.

*Biske:* No debes tener a Dio en tu batallón y él te pedirá unirse al terminar la escena 23.

*Gilbert:* Al igual que Destin tienes que tener a Saradin, Aisha y Debonair y alto los Chaos Frames en la escena 29 en el mismo lugar que Destin, Kurashino.

*Paul:* Durante la escena 25 ve a Coongul y elige la opción dos, después mantenlo con vida y al finalizar la escena él te pedirá unirse.

*Vad:* Durante la escena 15 no derrotes a Vad y termina la escena para que éste te pida unirse.

*Cath:* No debes tener a ningún Zenobian (Saradin, Aisha, Debonair, Gilbert y Destin), además debes tratar que no lo eliminen y al finalizar la escena, él te pedirá unirse a tu batallón.

## Finales:

Este juego cuenta con seis finales que dependerán de tus Chaos Frames y de los personajes que tengas, así que si quieres ver un buen final, debes conseguir un buen nivel de Chaos Frames, pero ¿cómo subo o bajo mis Chaos Frames?

Bueno, como no hay un indicador de los Chaos Frames, para aumentar tus Chaos Frames tienes que capturar los stronghold dependiendo la moral de los mismos, y para eso tenemos esta tabla:

| | |
|---|---|
| Caotics units: | Pueden capturar strongholds de moral 0 hasta 33 |
| Neutral units: | Pueden capturar strongholds de moral 34 hasta 66 |
| Lawful units: | Pueden capturar strongholds de moral 67 hasta 100. |

Lo anterior es lo principal, pero por ahí se dice que también influyen ciertas cosas como atacar a las unidades enemigas mientras acampan (bajan tus Chaos Frames), si dejas que unidades enemigas recapturen strongholds liberados (bajan tus Chaos Frames), etc. No sabemos si esto es verdad o no pero te recomendamos tomarlo en cuenta por si las dudas.

Bueno hasta aquí llegan estos tips que de seguro serán de gran utilidad, claro que si todavía tienes alguna duda, puedes escribirnos para que despejemos esa duda, así que, de ti depende el final que obtengas nosotros ya te dimos un empujón, sólo nos queda decirte ¡suerte!





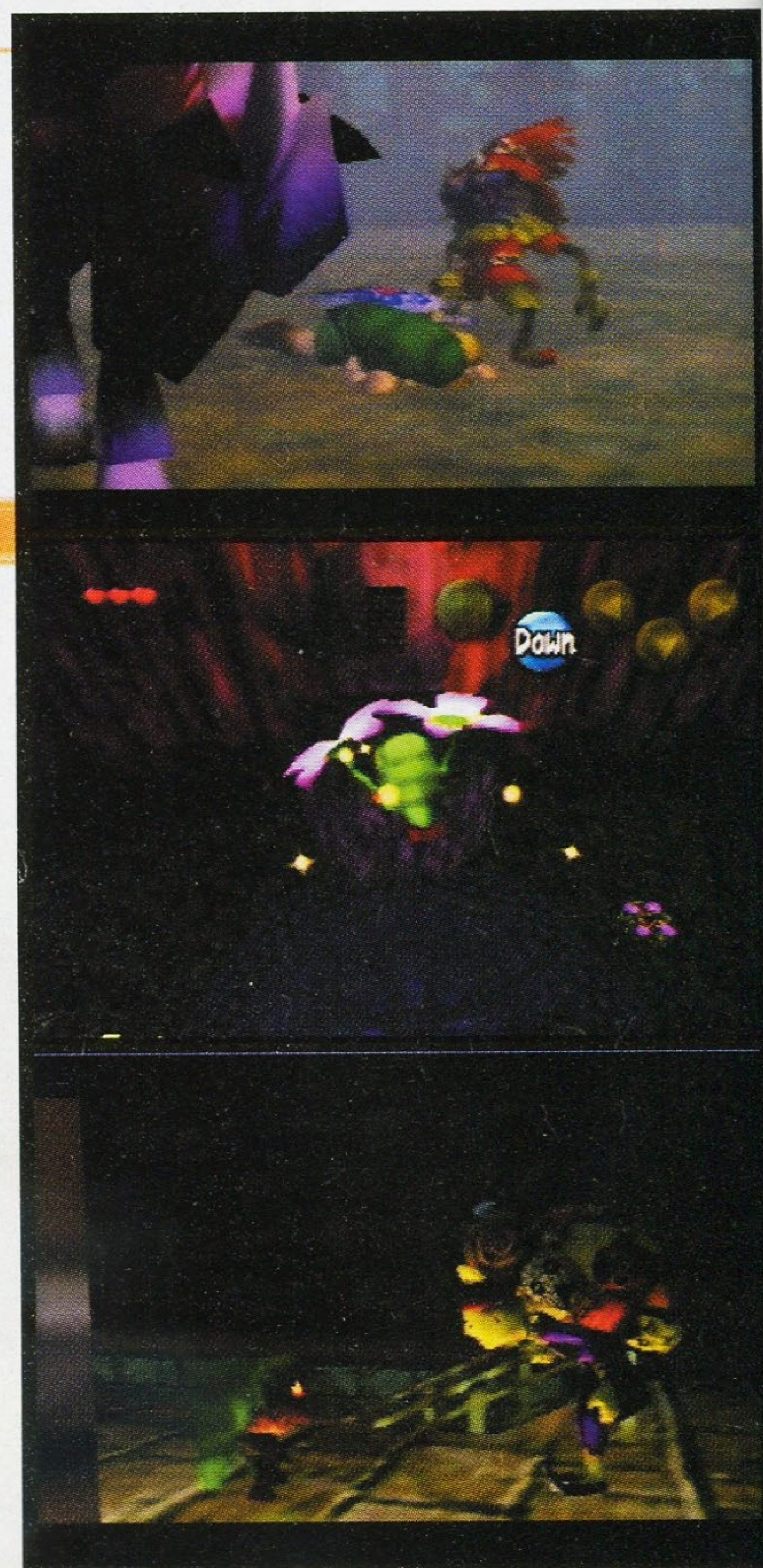

Para todos aquellos lectores que ya se comienzan a hacer preguntas acerca de la última creación de Miyamoto, Club Nintendo ya tiene todas las respuestas para ustedes, pero primero te daremos una guía muy básica para terminar el juego, ya sabes, por dónde ir, qué hacer para recuperar la Máscara de Majora y evitar que Clock Town y sus alrededores se vean amenzados por Starkid.

## Lost Woods:

Poda el pasto que hay cerca para que obtengas algunas rupias, te harán falta.

Ahora ve hacia la cueva para encontrarte con el Starkid.

Una vez convertido en Deku Link, utiliza las flores como trampolines para saltar por los precipicios. Así llegarás hasta una puerta gigante y el vendedor de máscaras platicará contigo antes de que entres a Clock Town.




## Clock Town:

Dirígete hacia el Norte para encontrarte con un hombresillo de verde y cómprale el mapa de Clock Town por 5 Rupias (si te alcanza, de una vez compra el segundo mapa).

Dirígete hacia la sección Suroeste del mapa para encontrar una pequeña Hada que está volando sobre el río.

Regresa a la sección Norte y entra a la cueva que se ve sobre un pequeño monte, así el Hada te dará algo de magia para que puedas disparar burbujas.

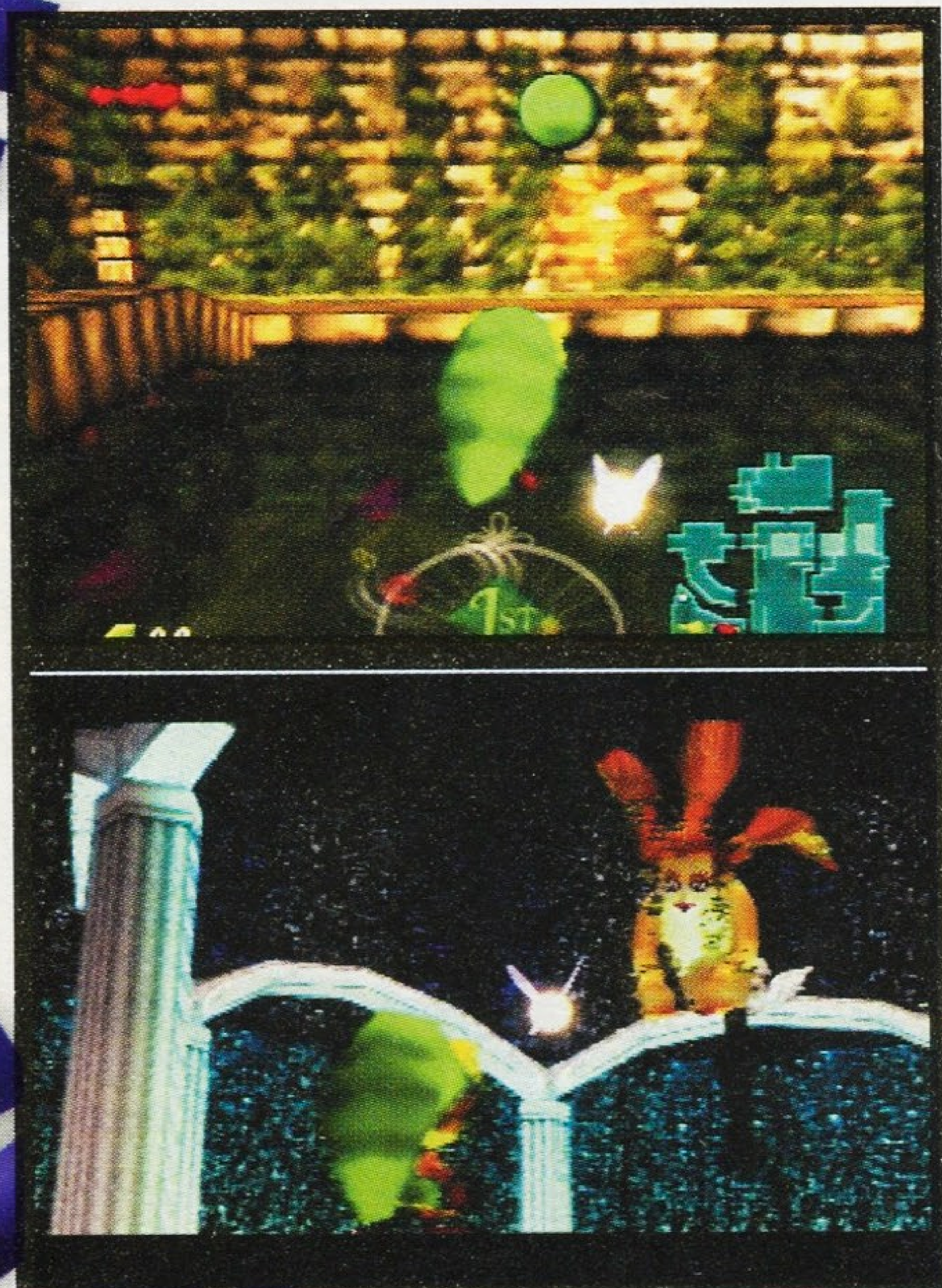
Sal de la cueva y truena el globo que hay en esa sección para que puedas hablar con el niño de la cerbatana.

Juega a encontrar a los 5 niños (2 en el área Norte, 1 en el Oeste y 2 en el Este.

Cuando los encuentres a todos, te darán una contraseña (apúntala porque cambia cada vez que comienzas el juego).

Ve al Este para encontrar a un niño que te preguntará por la contraseña, dásela y te permitirá pasar al observatorio.

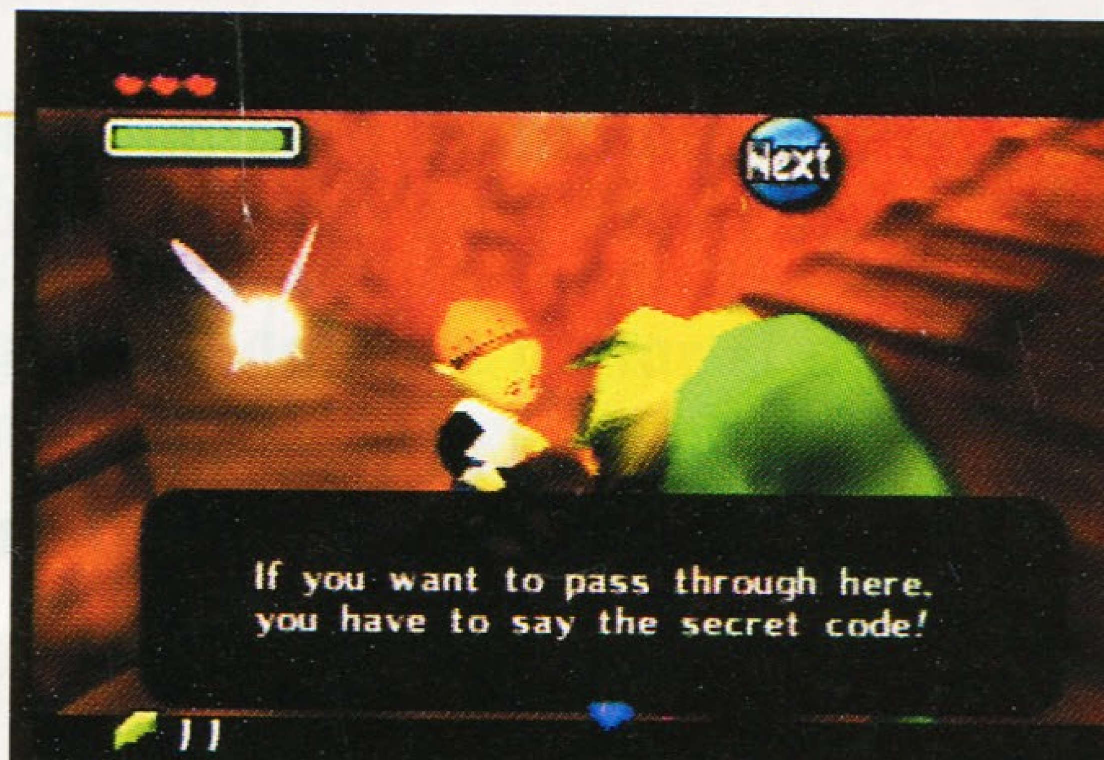
Una vez en el observatorio, platica con el científico para que te permita ver por el telescopio, encuentra al Imp y sal por la puerta para que tomes lo que la luna dejó caer.





Regresa a la parte sur de Clock Town y habla con el Scrub que se ha adueñado de una flor junto al gran Reloj, dale la Moon's TearDrop para que te permita utilizar la flor, así podrás alcanzar la entrada al gran reloj. Espera a que sean las últimas horas del último día y el reloj se abrirá, sólo tendrás que subir las escaleras para encontrarte con el bribón ladrón. Dispárale con las burbujas mágicas y tendrás de nuevo la Ocarina del Tiempo. Toca la melodía que acabas de aprender (Song of Time) y así regresarás al primer día.









Una vez que el vendedor de máscaras te ha liberado de la maldición del Starkid y hayas aprendido la melodía "Healing Song", es hora de ir al pantano (salida Sur de Clock Town).

**Nota: A partir de este momento, puedes manipular el tiempo tocando "Song of Time" al revés para hacer que el tiempo corra más lento y marcando las tres primeras notas dos veces cada una para adelantarte el reloj hasta doce horas.**







## Southern Swamp:

Entrando a la zona del pantano, dirígete hacia la parte Sur del mapa (caminando casi todo derecho) para encontrar la segunda choza, entra al bosque conocido como "Woods of Mystery" y encontrarás a un mono, habla con él y síguelo por el bosque hasta que llegues con una bruja tendida en el piso, habla con ella y sal de bosque. Algunas veces la hermana de la bruja aparece en el mismo bosque, otras veces tendrás que buscarla en la choza de afuera del bosque para que te dé una poción roja y a su vez le lleves ésta a su hermana.











Saliendo del bosque tendrás una charla amena con los monos.
Regresa a la primera área del pantano y entra en la choza, en esta ocasión, la bruja que salvaste se encuentra en una pequeña ventanilla y te permitirá que tomes un crucero gratis por el pantano.
Sal de la choza y sube al bote para que puedas llegar hasta el reino de los Deku Scrub.




## Deku Palace:

Transformado en Deku Link, habla con los guardianes para que puedas entrar al palacio, ahora sigue el camino de frente para que hables con el pobre mico que se encuentra enjaulado.

Lo que tienes que hacer en el palacio, es encontrar al vendedor de frijoles mágicos o Magic Beans, el cual se encuentra en algún agujero en los jardines del palacio.

Una vez que hayas comprado unos frijolillos, sal del palacio y dirígete al costado derecho (viendo de donde está el bote hacia los guardias del palacio) y encontrarás un pequeño orificio en la tierra, coloca ahí un Magic Bean y una vez que saque las hojas, échale agua para que las hojas se expandan completamente, ahora sube en la gran hoja y tendrás que atravesar todo el palacio por la parte superior (si te caes, tendrás que regresar a donde plantaste el Magic Bean y cruzar todo de nuevo).



Cuando llegues al interior de la jaula donde está el mico en cautiverio, ponte la máscara de Deku y utiliza la Ocarina, así el mico verá las trompetas y te enseñará la melodía "Sonata of Awakening".
Fuera del Palacio, por la parte derecha (del lado en el que plantaste el Magic Bean, sólo que viendo hacia atrás) encontrarás un pasaje que te llevará hacia una serie de palmeras con flores en el centro, sigue las flores hasta la cascada, así encontrarás una lápida en la que el Búho te enseñará la melodía "Song of Soaring" y adelante está la entrada hacia Woodfall.

## Woodfall:

Dale la vuelta a la laguna para llegar hasta una plataforma con un Deku en el centro, toca la melodía "Sonata of Awakening" transformado en Deku Link y el primer calabozo emergerá frente a tus ojos. Ahora sólo tienes que utilizar la flor para llegar hasta la entrada del templo.

La melodía "Song of Soaring" te servirá para teletrasnsportarte de un lugar a otro en cuestión de segundos, por lo que es muy útil, lo que tienes que hacer para activar los puntos de teletransportación es pegarle con la espada de Link a las estatuas de Soaring (el Búho) y esos puntos estarán disponibles para que llegues a ellos tocando dicha melodía.

## Woodfall Temple:

Lo más recomendable es que antes de entrar al calabozo tengas suficientes "Deku Stiks" y si has tenido tiempo como para buscar un buen rato por Clock Town y el Rommani Ranch, lo más seguro es que ya tengas la preciadísima máscara "Bunny Hood" que durante todo el \uego te servirá bastante.

Desgraciadamente no podemos profundizar mucho en los calabozos debido al poco espacio, pero te podemos decir que necesitarás abrir muy bien los ojos y utilizar todo lo que tengas a la mano para pasar este calabozo. En lo que sí te podemos echar la mano, es en decirte cómo eliminar más rápido a los subjefes para que no se te hagan tan pesados.



## Metal Dinalfos - 1er Sub-Jefe

Este jefe está realmente sencillo aunque su apariencia diga lo contrario. La forma más fácil de ganarle a este reptil es con Deku Link, al entrar al cuarto aviéntatele atacando con los giros, así lo petrificarás por un par de segundos, después pégale con una de tus burbujas mágicas para causarle un daño tremendo. Repite la técnica hasta que Meta Dinalfos caiga rendido para tomar el arco junto con 30 flechas. Sólo tienes que tomar en cuenta un pequeño detalle, si esta lagartija te escupe fuego, es mejor que lo esquives rápidamente o tendrás que enfrentarlo de nuevo.




## Gekkho - 2ndo Sub-Jefe

Al inicio de la batalla tendrás que enfrentarte a Gekkho. Mientras está solo, tírale unas cuantas flechas o algunos espadazos para que llegue su compañero y la cosa se ponga medio pesada. Al llegar su acompañante, conviértete en Deku Link para esconderte en una de las flores que hay en el piso, mantente oculto hasta que calcules que el nefasto Gekkho y su tortuga pasen por encima de ti y suelta el botón para mandarlos a volar por los aires, en ese momento, transfómate en Link y ponte en modo de batalla, carga el arco y dispárale a Gekkho, con un par de flechas regresará al lomo de su amigo. Repite la secuencia, para así obtener la Boss Key y poder entrar al último cuarto y enfrentarte al jefe del calabozo.

## Odolwa - Jefe




Odolwa es un robot danzante gigante y tiene la ventaja de contar con una gran, realmente gran espada junto con un escudo, lo peor de todo es que cuenta con varios ataques que van desde el sablazo directo, murallas de fuego, lluvia de pequeños insectos, pero nada es tan molesto como las palomillas o ratones viejos que te segurán sin descanso dándote aletazos constantemente.

La forma más sencilla de combatirlo es poniéndote en modo de batalla y en cuanto baje la defensa atacarlo con flechas y si se te termina el parque, puedes destruir las plantas de los alrededores para obtener ya sea flechas o corazones (que en la primera vez te harán mucha falta). Por otra parte, puedes intentar aproximarte hacia él y atacarlo con la espada, ya que así lo eliminarás mucho más rápido, pero tendrás que verte muy hábil como para aproximarte mientras tenga la guardia baja. También existe la posibilidad de utilizar las bombas que hay en el cuarto, pero implica mucha suerte al tratar de atinarle antes de que algo más te pegue. Cuando caiga al piso aturdido, corre hacia él y dale unos cuantos espadazos, así se levantará nuevamente con algo de daño extra.
Trata de mantenerte en movimiento constante, ya que nunca se sabe con lo que te va a atacar.



Al terminar con el último jefe, aprenderás la melodía "Oath to Order" y llegarás hasta un cuarto posterior al calabozo. Destruye las ramas con la espada y mete a la princesa Deku en un frasco para llevarla hasta la presencia de su padre, así rescatarás al mico que está en aprietos.







Una vez llegando hasta este punto, tendrás que dirigirte hacia el Norte de Clock Town para entrar en las heladas montañas de Death Mountain. Al acercarte a la entrada, te enconrtarás grandes bloques de hielo, lánzale unas flechas a los bloques que se encuetran arriba para abrirte paso, así llegarás hasta una pequeña cabaña, pero será mejor que por ahora la esquives y sigas tu camino por la parte posterior de ésta.



Al encontrarte con el vendedor de mapas, te sugerimos que no tardes en comprarle el de la región en la que te encuentras y si te alcanza el dinero, pues de una buena vez el otro.
Al llegar a la aldea de los Goron, por la parte externa encontrarás a Soaring, sigue sus plumas para llegar hasta una cueva en donde encontrarás el Lens of Truth y para salir, utiliza tu nuevo artefacto para ver las plataformas invisibles. Con los lentes, busca al fantasma y habla con él, síguelo hasta su destino final y al llegar tócale la melodía "Song of Healing" para que te pase su gran fueza.





Conviértete en Goron Link y jala la tumba (por la parte trasera) para abrir el manantial de aguas termales. Utiliza una botella para llenarla de agua termal y con ella descongela al Goron que está afuera. Regresa por más agua del manantial y apresúrate a llegar hasta donde compraste el mapa, con el agua derrite el bloque de hielo para encontrar otro manantial de aguas termales, llena de nuevo la botella, sal del hoyo y rompe las bolas de nieve para rescatar al Goron congelado con el agua termal y habla con él. Ve a la aldea Goron y habla con todos los que se encuentan en el cuarto donde está un bebé llorando (incluyendo al bebé llorón). Regresa con el Goron anciano y habla con él para que te diga el preludio de la melodía "Lullaby Intro".











Regresa nuevamente a la aldea y tócale la canción que acabas de aprender al bebé Goron y él te terminará de enseñar "Goron Lullaby". Regresa a la parte donde está la cabaña y entra hacia la montaña (por el camino que está junto a la estatua del búho) y utiliza los poderes de Goron Link para llegar hasta una ventisca de nieve. Toca "Goron Lullaby" para detener la ventisca y así poder entrar hasta el segundo calabozo.

## Snowhead Temple:

Bueno, te podemos decir que hay dos switches en el área central que son la clave de todo, pero tendrás que averiguarlo por ti mismo. Por otra parte, hay un cuarto algo engañoso en el que tendrás que poner una bomba (como tip te diremos que te salen dos lobos en este cuarto).
En este calabozo obtendrás las Flechas de Fuego, con las que podrás derretir todo tipo de bloques de hielo al igual que encender antorchas.

## Wizrobe (Primera Fase) - 1er Sub-Jefe

Este brujo es bastante ágil (por lo menos así te parece la primera vez que lo combates) y se teletransporta a cualquiera de los cuatro puntos marcados en el piso del cuarto. Una vez que se solidifica te lanzará descargas de hielo para congelarte. Recuerda que la mejor defensiva es la ofensiva, por lo que en cuanto veas en el punto en el que se ha teletransportado y tienes suficiente tiempo para llegar hasta él, ponte en modo de batalla para proporcionarle un buen sablazo (en el que Link salta para alcanzar a su objetivo), pero si crees que está demasiado lejos, mejor utiliza tu arco para evitar que te ataque. Después de unos golpes, Wizrobe hará todo lo posible por confundirte, sólo tienes que mirar a tu alrededor para darte cuenta quién es el verdadero, ya que estará cargando su ataque. Al terminar con él podrás reclamar las Flechas de Fuego.





## Wizrobe (Segunda Fase) - 2do Sub-Jefe

Al parecer el brujo no quedó muy satisfecho en el último enfrentamiento y viene por la revancha. En general tiene los mismos ataques que en la batalla anterior, pero con una muy pequeña pero significativa diferencia, ahora tiene 6 teleports en vez de 4, por lo que será un poco más difícil encontrarlo para golpearlo, pero si no tuviste problemas con el anterior, sólo te costará un poco más de enfoque.




Al ganarle podrás pasar al siguiente cuarto donde encontrarás la Boss Key y así abrirte paso hasta el jefe de este calabozo.




En comparación con el jefe del calabozo anterior, éste será pan comido, pero eso sí, te tomará más tiempo agarrarle el hilo para terminar con él.
Al entrar a su morada, tendrás que descongelarlo con una Flecha de Fuego, después tendrás que transformarte en Goron Link y realizar el movimiento de rodar (en donde dejas presionado el botón A y mueves la palanca hacia adelante para rodar a gran velocidad) en su punto más alto, ya que así, al alcanzar a este escurridizo jefe, podrás hacerle algo de daño.
No olvides romper las vasijas verdes, ya que así regenerarás la magia que pierdes mientras haces dicho movimiento.
Si llegas a saltar sobre una de las rampas y le caes a Goht en la cabeza, éste caerá precipitadamente al suelo y tendrás la oportunidad de aplicarle unos buenos golpes antes de que se vuelva a poner de pie.
Repite las técnicas por un muy buen rato y Goht será historia.



Una vez que termines el segundo calabozo, tendrás que regresar a la parte externa del la aldea Goron para entrar con el Big Goron (en el túnel que estaba cerrado por un gran bloque de hielo) y te dará una carga de Powder Keg para que con ella destruyas la gran roca que hay en la entrada a las carreras de Gorons (por donde compras el mapa de las montañas). Te recomendamos que para esto no la arrojes en tu camino, ya que así te tardarás mucho en llegar a tu destino y es probale que la carga te vuele en mil pedazos, no hay nada más seguro que caminar, a menos de que se te presente algún obstáculo.













Una vez que destruyas la gran roca, podrás comprar estas cargas de Powder Keg, ya sea con el Big Goron o en la tienda de bombas en Clock Town.
Para poder seguir con la historia necesitarás la ayuda de Epona, por lo que tendrás que rescatarla del Romani Ranch.
Regresa al primer día y compra un Powder Keg (por tan sólo 50 Rupias) en la tienda de bombas, ahora ve hacia el Suroeste y en el camino que va hacia el Romani Ranch te encontrarás a un trabajador tratando de romper la gran roca que da hacia el rancho, pon el Powder Keg enfrente de la roca para abrir el camino y entra al rancho.

Ahí te encontrarás con Romani, la niña que te pondrá una prueba antes de enseñarte la canción para llamar a Epona "Epona's Song". Ya tú decidirás si quieres ayudarla con su problema, ya que a las dos de la madrugada del primer día (o tal vez deberíamos contarlo como del segundo día) bajarán unos ovnis para secuestrar a las vacas y a la misma Romani, por lo que tendrás que mantenerte al pie del establo para evitar cualquier intento de secuestro. Este es un verdadero reto ya que si fallas en el intento, no hay segundo "chance" a menos que regreses en el tiempo y tengas que abrirte paso nuevamente hacia el rancho.




Una técnica que nos favoreció bastante es subirte a la caja que está frente a la entrada del establo y desde ahí disparar con las flechas a todo lo que se mueva (recuerda que algunos aliens dan la vuelta por detrás de la casa y el establo para agarrarte desprevenido, pero aún desde arriba de la caja tienes tiempo suficiente para destruirlos). En dado caso que se te terminen las flechas, hay 30 de ellas bajo la caja en la que estás parado, sólo corre un poco y ataca con el giro para romperla y recargar las municiones.
Algo que también puede ser útil es acelerar el reloj, así tendrás que aguantar menos tiempo los ataques antes de que salga el sol.

Después de la parte de resistencia, Romani te brindará una botella llena del preciadísimo líquido bobino, pero no le vemos mucho caso al contenido si no más bien al frasco, con el ya tendrás dos de éstos útiles objetos. Te recomendamos que siempre cargues una pequeña hada en uno de tus frascos para que tengas un chance extra contra enemigos peligrosos.

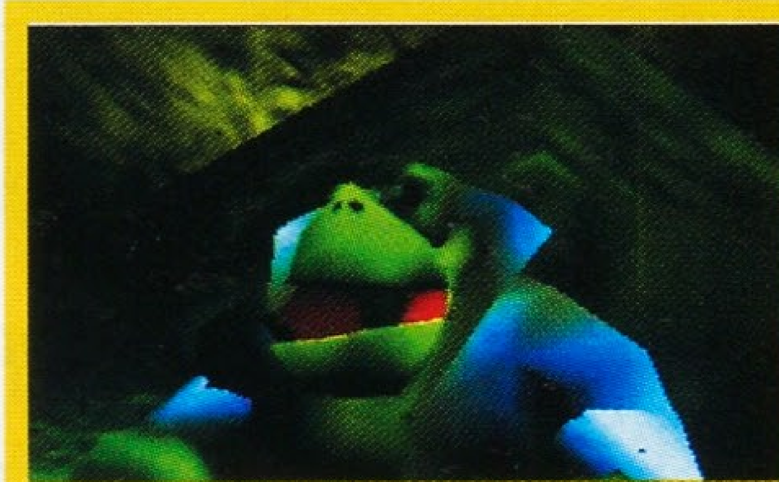
Por otra parte, tal vez te sea algo conveniente guardar algo de dinero en el banco sólo por si algún día lo llegaras a necesitar, además al juntar más de 200 Rupias, el intendente (o tal vez propietario) te obsequiará una bolsa más grande para que guardes más Rupias.

Por otra parte, si lo que quieres es juntar dinero de una forma más rápida, los Dodongos que hay por la entrada norte de Clock Town te dan 50 Rupias cada uno, sólo tienes que atacarlos por la parte posterior con un buen sabazo y poner el escudo para cuando contraataquen. Unas cuantas veces será suficiente para reclamar el botín e irlo a depositar en tu ZeldaCuenta del banco de la ilusión.




Una vez con Epona, dirígete hacia el Oeste de Clock Town para entrar en una nueva área, Great Bay, pero no será si no hasta el siguiente número en donde terminaremos esta guía.
Hasta la próxima.

# Banjo-Tooie™








Compañía

Nintendo

Compatible

Clasificación

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado

RAREWARE

Memoria

256 megabit

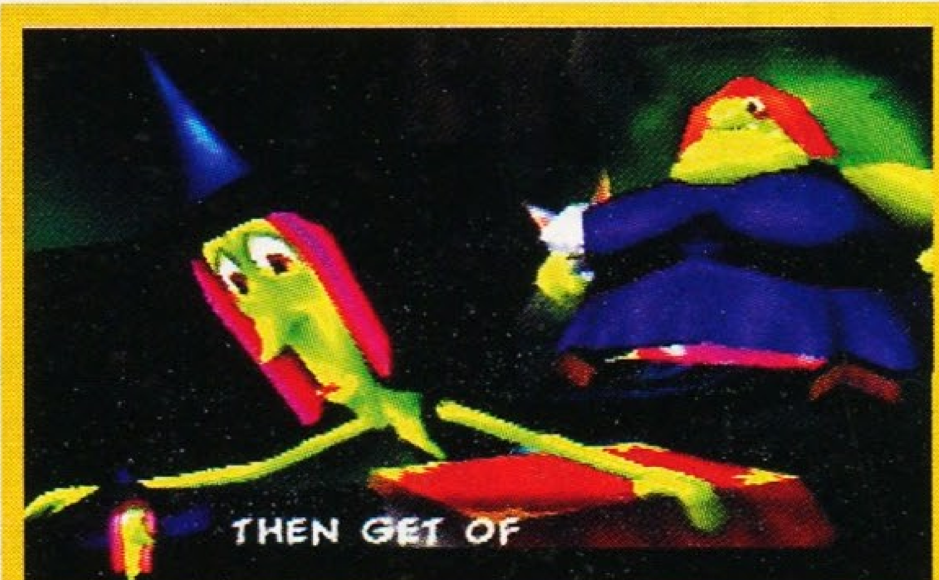
Categoria

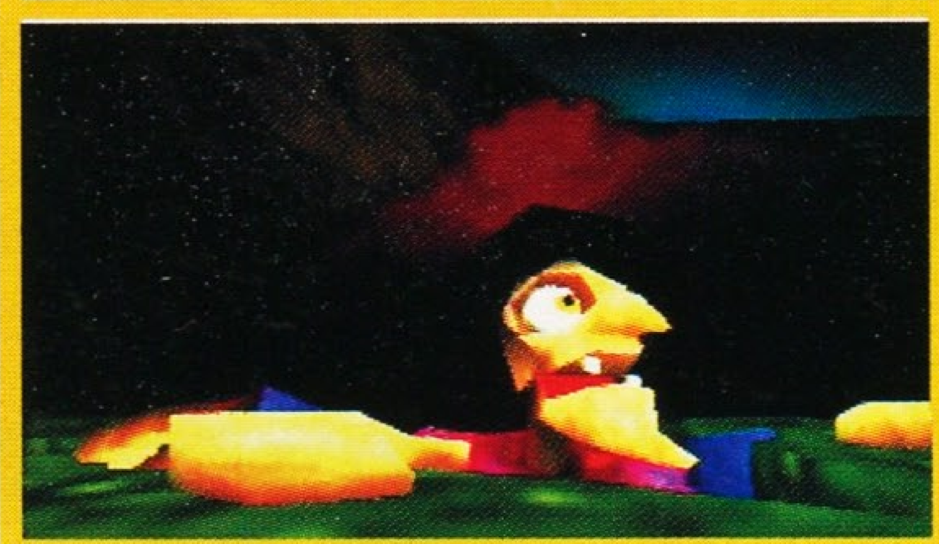
A aventura

Lanzamiento

2K 20 de noviembre

Han pasado dos años desde que Banjo y Kazooie derrotaron a la bruja Gruntilda, quien quedó atrapada debajo de una roca. Cierta noche mientras Banjo, Mumbo, Bottles y Kazooie se encontraban jugando un partido de cartas, sintieron un terremoto; Mumbo fue a investigar el origen del terremoto y descubrió que se trataba de dos brujas las cuales estaban sacando a Gruntilda. Se trataban de las hermanas de Grunty, Mingella & Blobbelda quienes con un hechizo han liberado a su hermana, la cual busca venganza contra Banjo y Kazooie quienes fueron los que la atraparon y le ocasionaron que perdiera su apariencia anterior, ya que ahora está en los huesos. Tras enterarse de esto Mumbo corre a la casa para advertirles a todos y entonces se da cuenta Gruntilda y lo persigue, Mumbo llega a la casa y le cuenta a todos que tienen que escapar porque Gruntilda ha lanzado un hechizo para destruirlos, todos logran escapar a excepción de Bottles quien piensa que le están jugando una broma y se queda adentro. El poder destruye la casa y Grutilda se va con sus hermanas. A la mañana siguiente, Mumbo pregunta a todos si están bien, Banjo y Kazooie están bien, pero descubren que falta alguien, en ese momento de la casa destruida sale Bottles, quien se desploma en frente de ellos y ven que se ha muerto. Banjo decide detener otra vez a la bruja Gruntilda y ver si puede volver a la normalidad a Bottles, con la ayuda de Kazooie y Mumbo. Así comienza una nueva aventura de Banjo y Kazooie, con el objetivo de detener a Grunty y a sus hermanas quienes tienen nuevos planes en los cuales está robar la energía de algunos seres para volver a la normalidad a Gruntilda.



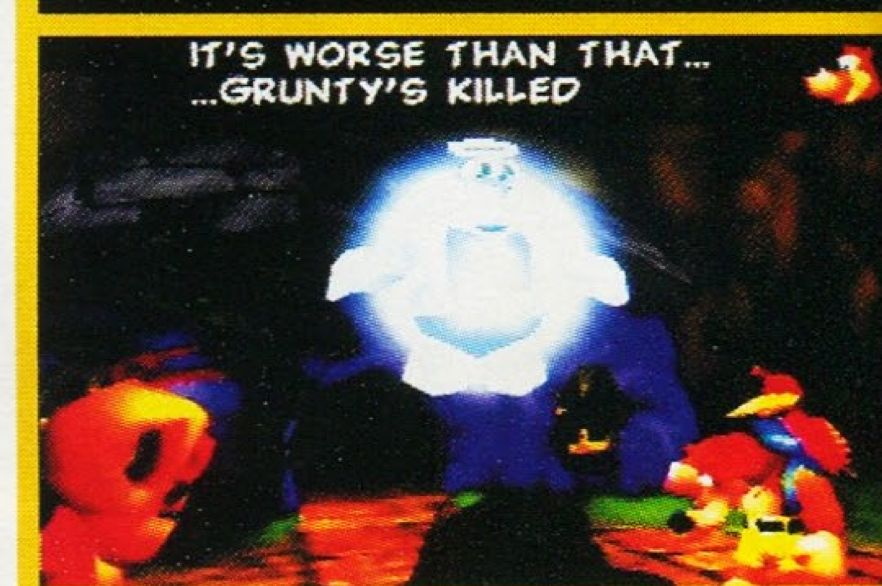








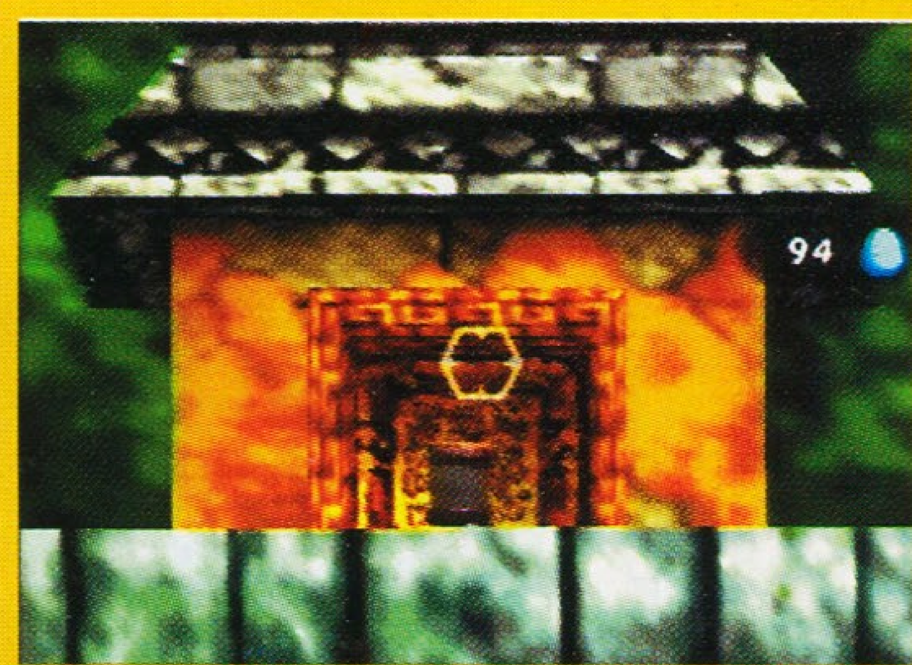






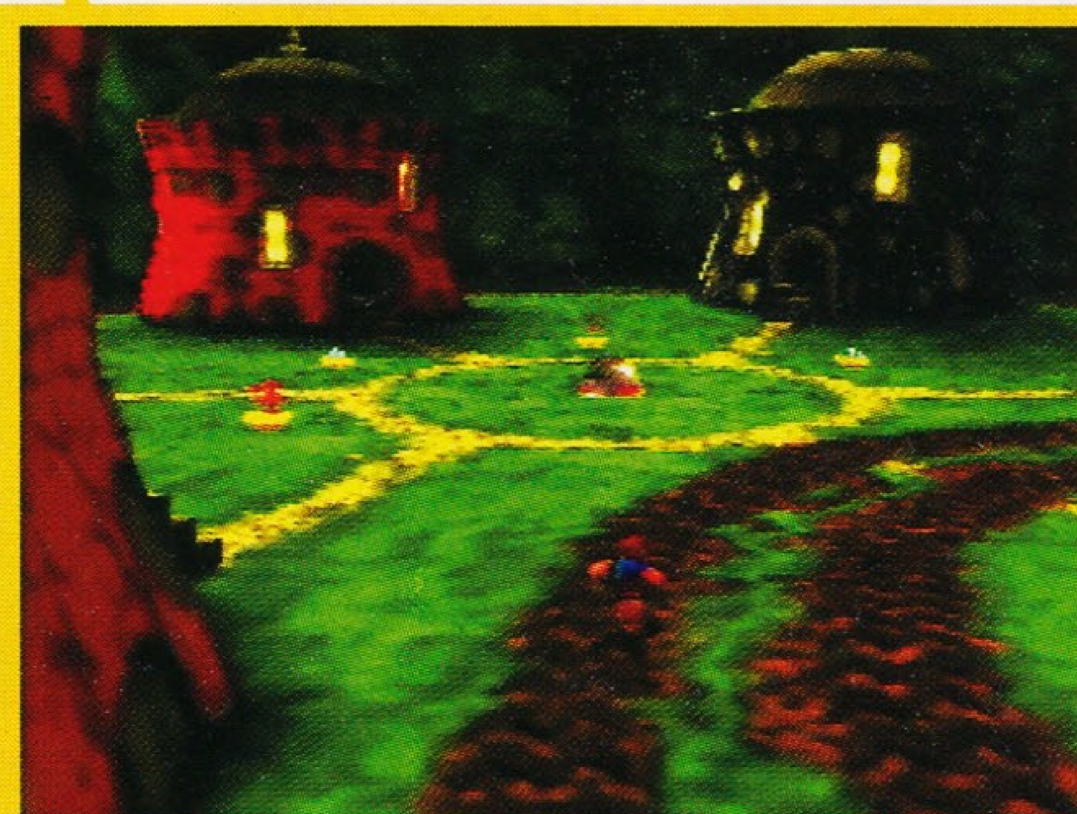

En esta nueva aventura Banjo y Kazooie tienen que llegar a donde está Gruntilda, pero antes tienen que ayudar al rey Jingaling quien le encomienda encontrar a todos los habitantes de su reino, ya que se han perdido, además de juntar las piezas de rompecabezas para poder entrar a nuevos mundos.





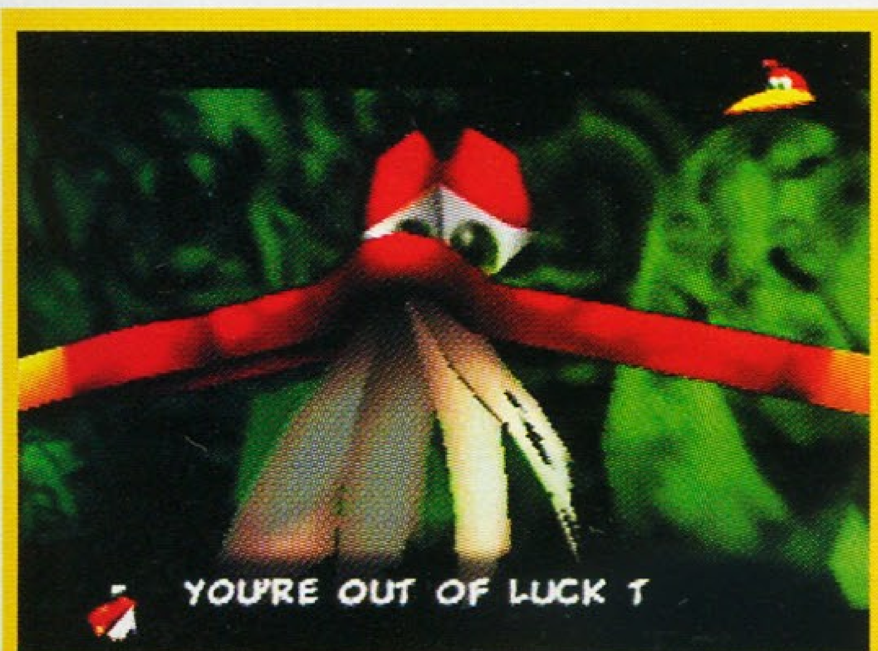
Para esta nueva aventura tienes la oportunidad de cambiar con otros personajes, a lo que nos referimos es que no sólo utilizaras a Banjo o a Kazooie (¡así es! cada quien podrá aventurarse solo) sino que podrás utilizar a Mumbo el cual tiene algunos ases bajo la manga para poder ayudarte. En otros niveles necesitarás la ayuda de Humba Wumba quien tiene poderes mágicos y te puede transformar en varias cosas como en un pequeño "monito" de piedra para entrar a ciertos lugares que no puedes tener acceso en tu forma normal, pero para poder ser ayudado necesitas atrapar a unos animalitos mágicos para recibir la ayuda de cualquiera de los dos, ya sea para Mumbo o Humba.







Como en el anterior título, tienes que conseguir piezas de rompecabezas mismas que debes llevar con el Master Jiggywiggy, quien, por cierta cantidad de piezas te dará la oportunidad de conseguir la entrada de otro mundo si consigues armar el rompecabezas que te pone antes de que se te acabe el tiempo. Uno de los poderes que tiene Mumbo, es convocar al "gigante de oro" quien puede abrir puertas, entrar a lugares a los cuales no tiene acceso, etc., lo cual te será de gran ayuda. Para este título contamos con varios warps para llegar a ciertos sitios, esto es bueno ya que para regresar a algunos lugares, ya sea para cambiar de personaje (por ejemplo) no te tomará mucho tiempo a comparación de regresarte por todo el camino.














Hay muchos lugares en los cuales es seguro que encuentres piezas y algunos jinjos para regresarlos a su aldea.
En algunas ocasiones,algunos personajes, te pedirán tu ayuda y si accedes, al final te regalarán piezas de rompecabezas.













Para esta ocasión tenemos la opción de Multiplayers, en la cual puedes escoger a varios personajes del juego para pelear en diferentes eventos, desde la competencia de rocas hasta las típicas batallas que se daban en el GoldenEye, pero claro que hay más minijuegos en donde pueden jugar varios jugadores.

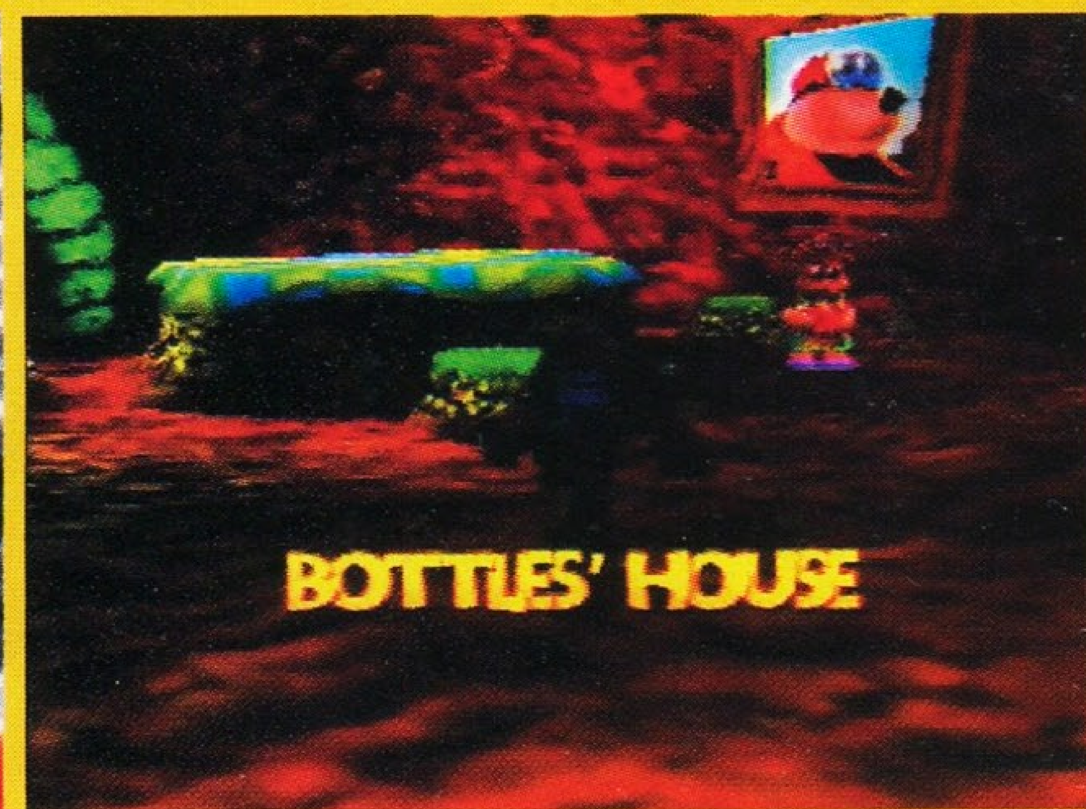


En Banjo Tooie podemos ver que tiene varios estilos de juego de otros títulos de RARE, como la escena dentro del templo, ya que se asemeja al GoldenEye o Perfect Dark, ya que la mira es de primera persona.





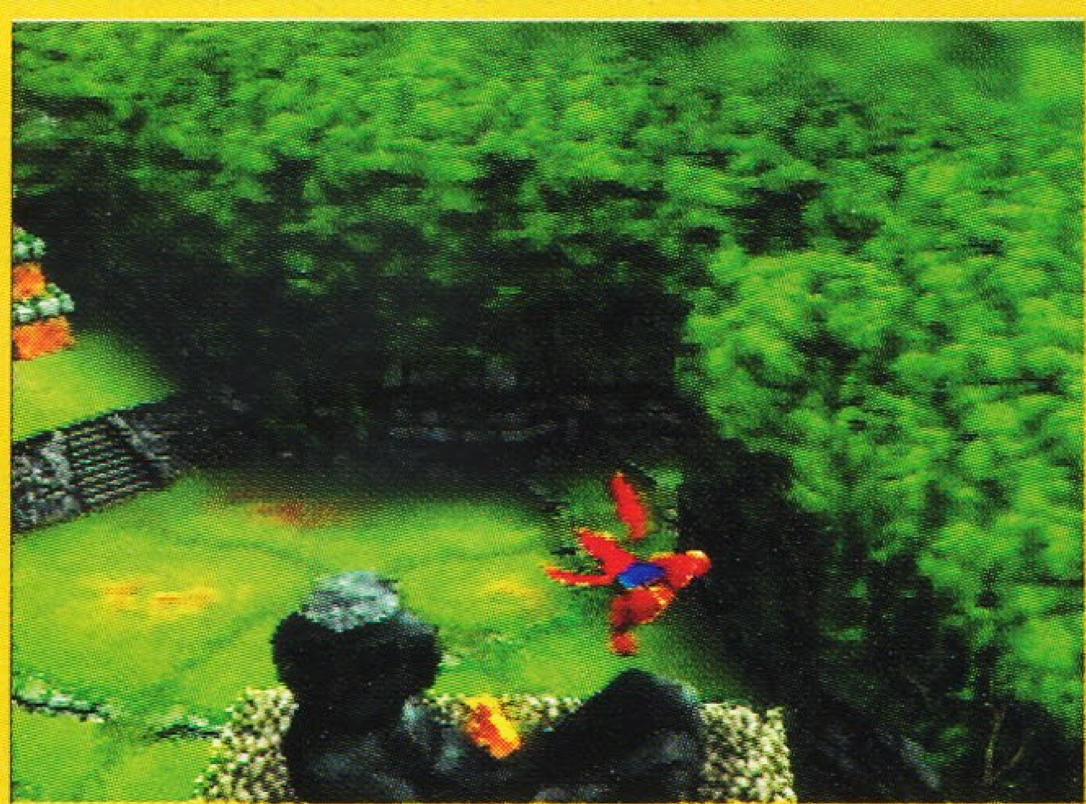










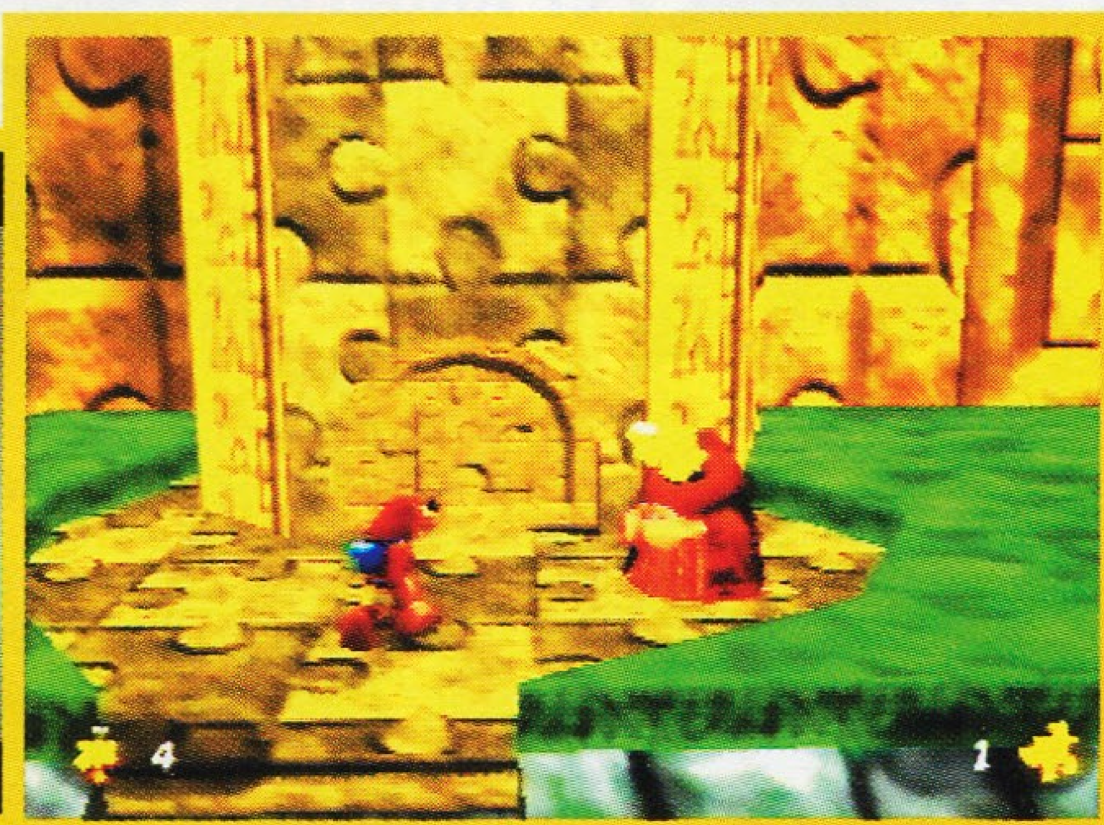



Una opción muy buena es que puedes jugar contra los enemigos que vayas pasando, ver los cinemas las veces que tú quieras y jugar los minijuegos que hay dentro de la aventura.



En general es un gran título ya que tiene más secretos, más escenas y más personajes, que en el anterior y la música es muy buena, lo único malo en esta serie es que tienes que recorrer largos tramos para conseguir algo y más adelante tienes que regresar porque con otro o con un nuevo movimiento, puedes alcanzar una pieza o un jinjo, y aún con los warps, es algo tedioso.










*Los héroes de los hijos de Bottles son nada más y nada menos que Juno y Vela.*

## Segunda opinión

**Banjo y Kazzoie estan nuevamente de regreso , y esta vez no sera nada fácil volver a derrotar a Gruntilda, ya que cuenta con la ayuda de sus hermanas, pero en esta ocasión varios personajes ayudaran a Banjo y a Kazzoie para salir adelante como Mumbo o Humba Mumba, quienes con sus hechizos mágicos y habilidades seran de gran ayuda.**
**En este título de Banjo Tooie se a mejorado en gran parte la disponibilidad de personajes, ya que en la primera version sólo podias usar a Banjo que esta acompañado de Kazzoie, pero en esta nueva averntura ya la cosa cambia, ya que puede estar uno solo, sin necesidad del otro .También necesitaras juntar las piezas de rompecabezas para tener acceso a otros mundos y juntar a los jinjos para que regresen a su casa.En general es muy buen juego, tiene mucho reto y tendras que aplicarte al máximo para poder encontrar todas las piezas, asi que si tu jugaste el primer título y te gusto, este de seguro te dejara muy complacido ya que esta muy completo y con nuevos personajes.**

**EWAWO**

## Lo bueno es que...

**-Tienes que buscar bien si quieres encontrar todo.**
**-Tienes acceso a más personajes.**
**-La opción de multiplayers tiene varios tipos de juego.**
**-Los cinemas son buenos.**

## Lo malo es que...

**-En algunas ocasiones tienes que regresar a ciertos lugares y la verdad es algo cansado, aún con los warps.**

# a fondo

# SPIDER-MAN



En 1972, Stan Lee, se convierte en el editor de la compañía de comics número uno en el mundo, luego, para 1977, Stan Lee probaría una nueva fórmula, para un nuevo superhéroe. Sin imaginar la magnitud del experimento, ese año vería por primera vez la luz, la tira cómica de "Spiderman" en un periódico neoyorquino. El éxito que alcanzó esta historia , se traduce en las cifras récord que puede presumir, ya que actualmente el hombre araña puede leerse en más de 500 periódicos en todo el mundo y es uno de los personajes más conocidos y queridos. Luego del éxito que vino con el nacimiento de Spider-Man, Stan Lee quien es también productor y escritor, llegó a convertirse en el director General de Marvel Media, compañía que regula y produce todos los comics que seguramente conoces del universo Marvel. Entre los últimos proyectos de Stan Lee, están la preparación de una secuela de X-Men y por supuesto, su participación como narrador en la película de Spider-Man que se está próxima a estrenarse en el 2002.

Compañía




Compatible

Clasificación




Desarrollado

NEVERSOFT

Memoria

256 megabit

Categoria

A aventura

Lanzamiento

2K noviembre




**Luego de ser mordido por una araña radioactiva, el fotógrafo Peter Parker, fue dotado con increíbles poderes. Peter Parker se convirtió en Spider-Man, aprendiendo así que con grandes poderes viene una gran responsabilidad.**

Por más de 30 años, Spider-Man ha sido el más popular de los super héroes (o al menos con el que más adolescentes y niños se identifican), usando sus poderes ha podido vencer a criminales de la talla de Kingping, Sand-Man, Venom, etc. Con tan sólo 19 años (al menos esa edad tenía cuando lo mordió la araña) Peter Parker ha tenido que combinar la vida normal de un adolescente común, con la de un superhéroe que se enfrenta a dilemas reales entre los que están el hecho de proteger a la ciudad de Nueva York, aún cuando la gente que está a su alrededor, resulte involucrada en el rescate.



Ahora bien, luego de muchos meses de espera, finalmente está listo el cartucho de Activision del "Sorprendente Hombre Araña", y todas las dudas y el temor del resultado de la venta de la licencia a esta compañía, quedaron resueltas, y afortunadamente contrarias a lo que habíamos pensado, si quieres enterarte del resultado sigue leyendo...






Seguramente alguna vez soñaste con la sensación de deslizarte colgado de una telaraña, o te imaginaste escalando una pared, atrapando villanos y viviendo como todo un superhéroe, pues precisamente esto es lo que puedes hacer en este cartucho.




La historia es sencilla como en los comics, pero no por eso deja de ser interesante, durante una conferencia de prensa Peter Parker es testigo del robo de una pieza tecnológica sumamente valiosa. La sorpresa de Parker es que el ladrón es nada más y nada menos que Spider-Man(¿?). Con el afán de esclarecer la inocencia de su identidad, Peter va en busca de pistas y respuestas para descubrir quién está detrás de la máscara del falso Spider-Man y aprovechar la oportunidad para salvar al mundo del destructivo plan que pone en peligro al mundo. En la historia encontrarás varios giros y enredos, en un momento incluso tendrás que rescatar a Mary Jane, y te toparás con varios conocidos del universo Marvel.

En este cartucho, Spider-Man y tú podrán recorrer la ciudad en busca de pistas y respuestas en un ambiente en 3D, para lograrlo cuentas con **todas**, sí leíste bien: **Todas** las habilidades de Spider-Man, de esta manera podrás batirte contra villanos usando tu telaraña de diferentes formas, podrás también usar movimientos de ataque comunes como patadas y golpes, o bien, usar tu súper fuerza y tus habilidades como arácnido.







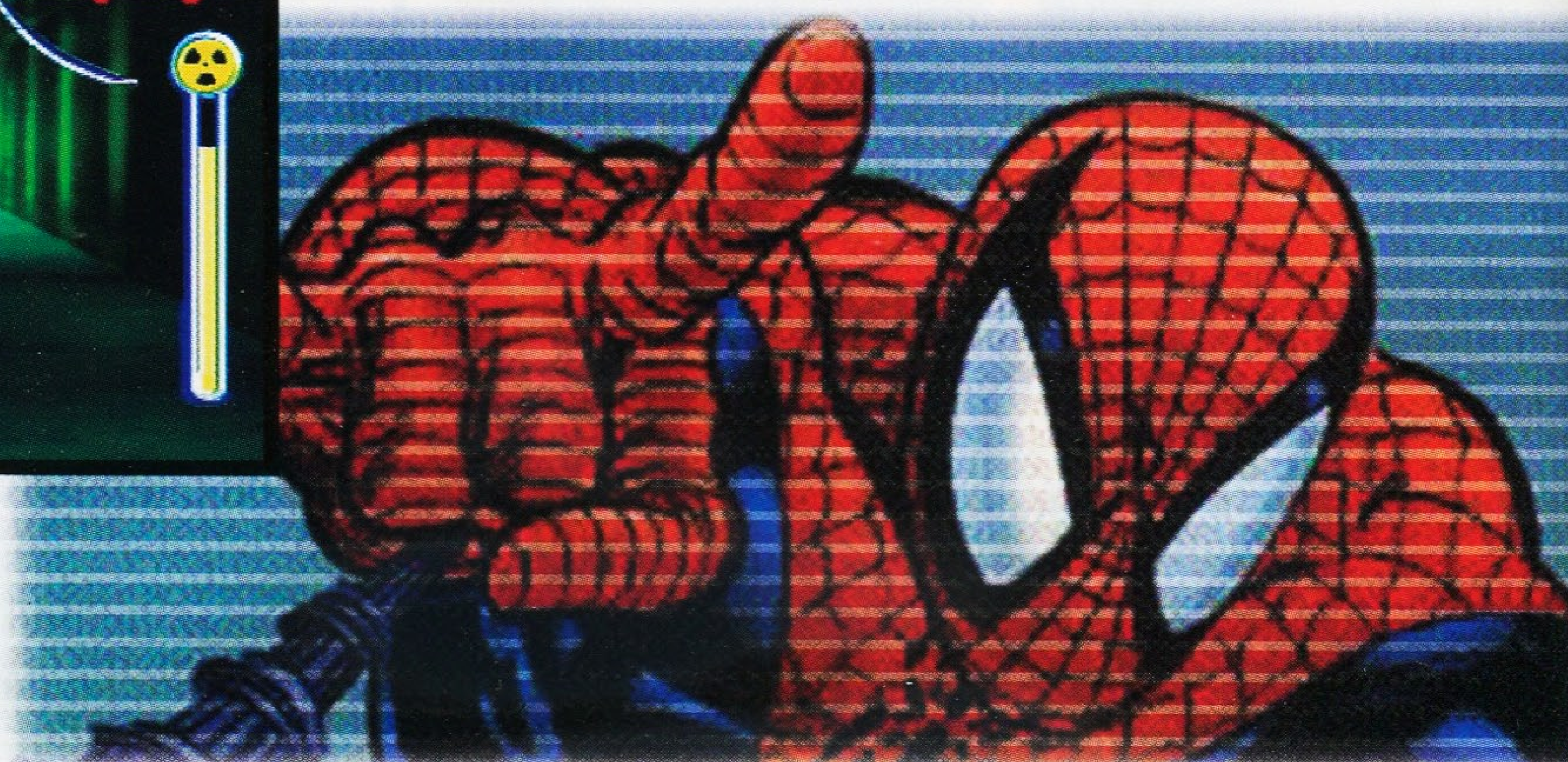
Entre los ataques de Spider-Man están, por supuesto los que ya conoces como el disparo de telaraña, ahora bien, para que sea más sencillo el éxito en esta misión existen nuevos ataques con la telaraña, para usar estos nuevos movimientos, dependiendo la configuración que escojas, deberás oprimir los botones C.

Tu objetivo en el juego es cumplir con las tareas y las misiones que se te explican y detallan al principio de cada stage, por ejemplo, en algunas ocasiones lo único que tienes que hacer es llegar a algún lugar o encontrarte con alguien, mientras golpeas y pateas a un par de maleantes en el camino, te suena familiar esta fórmula verdad, a pesar de lo que estás pensando en Spider-Man, esto tiene un par de detalles que lo hacen salir fuera de lo común, ya que para llegar a tu meta en el camino tendrás que deslizarte por las techos de los edificios de Nueva York, escalarlos cuando es necesario y evitar perderte en un ambiente muy bien creado para este cartucho, de cualquier manera para que sea más sencillo, cuentas con una especie de brújula que te ayuda a no perder el objetivo de tu misión.





Es sumamente importante que antes de empezar tu aventura, domines movimientos básicos como el cambiar de telaraña y escalar paredes, otro detalle necesario es tener bien medida la distancia de los saltos para evitar accidentes lamentables.



En otros casos, tendrás que perseguir a algún villano, evitando que éste te deje atrás, para esto tienes, en la parte superior de la pantalla una línea que indica la distancia entre Spider-Man y el personaje que te está siguiendo, para alcanzarlo y no perder la pista tendrás que ser muy hábil, porque deberás poner en práctica todas tus habilidades para evitar caer, o para vencer enemigos y no perder la pista del villano.









Afortunadamente en este cartucho no todo es tan "simple" como lo anterior, ya que en otros escenarios tu misión será resolver algunos puzzles y cumplir con objetivos, todo esto mientras rescatas prisioneros o recibes ayuda de otros héroes.

Mientras se desarrolla la historia, en algunos stages encontrarás diferentes ítems, la mayor parte de ellos son cartuchos de telaraña, algunos otros te servirán para recuperar energía. Lo más interesante en este punto es que existen también algunos símbolos de Spider-Man que te permiten cambiar de traje y así aumentar tus poderes de arácnido y de ataque.







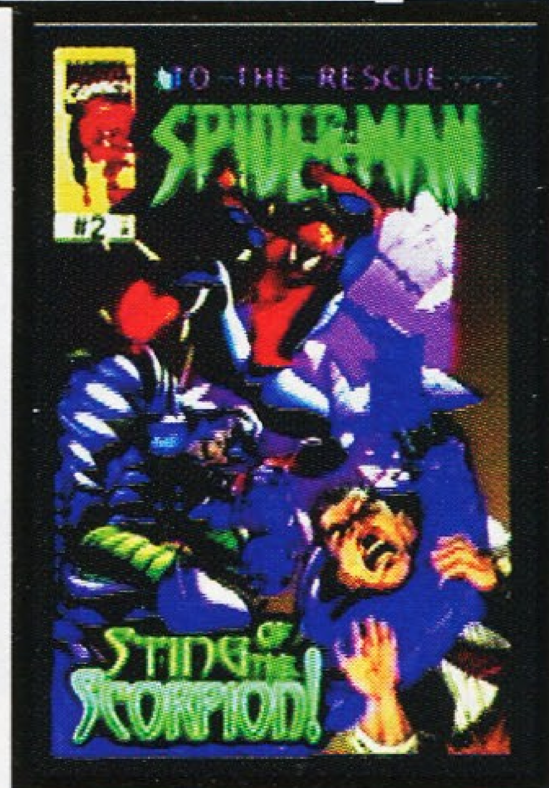

Al final de cada misión te encontrarás con un "Lethal Foe" de Spider-Man, una vez que termines con él y finalices el stage, podrás ver parte de la historia en fotos tipo comic, esto facilita la comprensión de la historia y da la sensación de ser parte de un comic de Spider-Man en el que las decisiones y acciones del Hombre Araña dependen de ti.




Este cartucho cuenta con 4 posibles configuraciones para el control, generalmente no hablamos de estos detalles pero en este caso nos parece importante porque para darle vida a Spidey, tendrás que usarlos casi todos, y en caso de que los pequeños videojugadores encuentren esto un poco complicado, el cartucho cuenta con una muy buena opción denominada "kid-mode" que simplifica mucho los movimientos del arácnido.




Otra opción que resulta muy efectiva es la de Training Mode; está compuesta por 4 diferentes escenarios y modos diferentes, Time Attack, Survival Mode, Speed Training y el no menos bueno Item Collection, en cada uno de ellos encontrarás varios escenarios, y podrás poner en práctica los movimientos de Spider-Man, para estar listo cuando juegues el Story Mode.



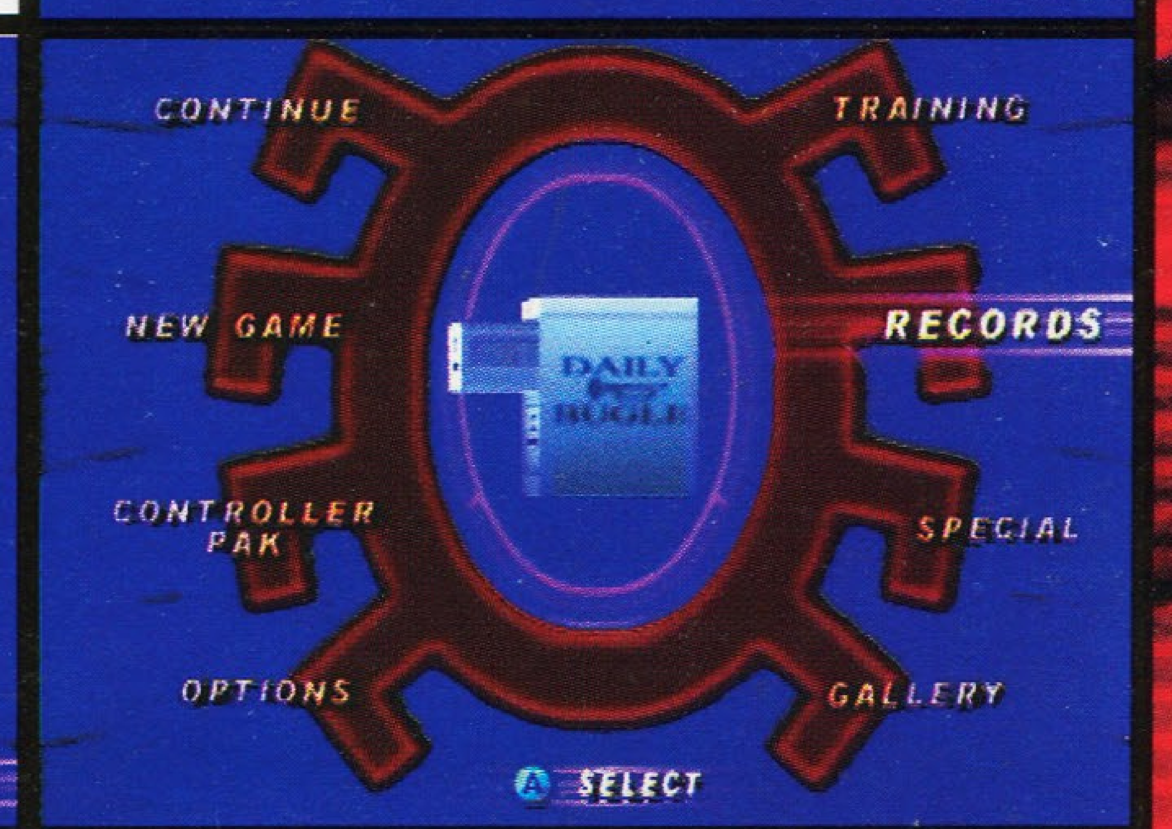

A pesar de que este cartucho es para un solo jugador, y no tiene modo Multiplayer, hay varios otros elementos que seguramente te sorprenderán y disfrutarás mucho, por ejemplo, la opción de Galería, donde puedes leer biografías muy completas de los personajes que aparecen en el cartucho, y también en otra opción parecida, puedes checar los diferentes trajes que usa Spider-Man durante el juego, como el famosísimo traje negro, o el de la araña escarlata entre otros. Por si fuera poco, en otra opción puedes ver todas y cada una de las portadas de comics que encontraste durante tu recorrido, seguramente si eres fan reconocerás algunas, y te sorprenderás al ver las que se diseñaron específicamente para este cartucho.











Gráficamente este cartucho es sencillamente sorprendente, gracias a las ventajas del N64 y al uso del Expansion Pak, puedes ver y disfrutar con detalle movimientos y situaciones básicas que favorecen ampliamente al juego. Los efectos visuales de las situaciones que se desarrollan tanto en interiores y exteriores son excelentes, una forma de comprobar esto es el hecho de que no importando donde estés, tu libertad de movimiento facilitará tus labores de exploración, sin necesidad de repetir fondos o escenarios.



La música es buena, la combinación de la tradicional tonada de Spider-Man, los nuevos arranges, y el hecho de que la música varíe dependiendo de lo que sucede en el juego, sin interferir demasiado con los demás efectos de sonido, hacen de la música un complemento perfecto para disfrutar más el cartucho.



Finalmente otro detalle sumamente agradable es el audio, honestamente el juego no podría haber sido tan bueno si este rubro hubiera fallado, para empezar y a manera de hacer de este cartucho una aventura más real al principio de los stages escucharás la voz de Stan Lee, quien como siempre hace las veces de narrador en las aventuras de su creación favorita. Todo el juego está lleno de pequeños sonidos que generalmente no tendemos a escuchar, porque por lo regular son "chafas" pero en esta ocasión seguramente te soprenderás como nosotros cuando escuches salir los disparos de telaraña, las explosiones, las expresiones de los personajes e incluso los golpes, ¡suenan como si dolieran de verdad!



En general, Spider-Man es un juego muy completo, cumple favorablemente con las necesidades de videojugadores comunes y sorprende agradablemente a fans, es entretenido y divertido. Si con todo lo que te hemos comentado sobre este cartucho, no has corrido a buscar tu vieja pijama del Hombre Araña para estar listo y jugarlo, no sabemos con qué otra cosa podrás animarte y buscarlo.

## Segunda opinión

Desde siempre, Spider-man ha sido mi super héroe favorito y yo, como fan de los comics y de los videojuegos, muchas veces me he quedado decepciónado por algunas adaptaciones de este arácnido a los juegos. De los títulos que me han dejado con buen sabor de boca han sido Spider-Man & The Siniester Six, de NES, Spider-Man & The X-Men de SNES y Maximum Carnage de SNES. El título más reciente para GB, que se llama simplemente Spider-Man, se me hizo bueno, pero a secas. Cuando tuve la oportunidad de jugar Spider-Man de N64, éste se colocó rápidamente en el "Top Ten" de los juegos de Spider-Man en la escala "Densho", ya que es un juego bastante bueno. Tal vez esté un poco corto, o incluso un tanto fácil, pero éste es de los pocos juegos en donde la esencia de este mítico héroe se quedó en el juego y realmente sientes que estás controlando al verdadero Spider-Man. La historia no me gustó tanto y me hubiera gustado ver la saga de Maximum Carnage en este formato 3D, pero, ni modo. Si eres fan de Spider-Man, este cartucho no te decepcionará.

DENSHO

## Lo bueno es que...

- Activision no nos quedó mal.
- Se compensa la falta del Multiplayer con diferentes modos.
- Está lleno de detalles que complacerán tanto a Fans como a videojugadores expertos.

## Lo malo es que...

- En modo normal el juego es fácil de jugar.
- Al principio puede resultar complicado el uso del control.
- El juego puede resultar lineal.

# a fondo WWF No Mercy

El fabuloso deporte de la Lucha Libre estará ahora para ti en otra versión con el título WWF No Mercy, el cual tiene a la mayoría de las estrellas luchísticas de la WWF que como bien sabes, para este gran deporte se necesita mucha condición y mucha musculatura, características que encontrarás en este juego, con la corpulencia de cada luchador a escoger.



**Compañía** THQ

**Compatible**

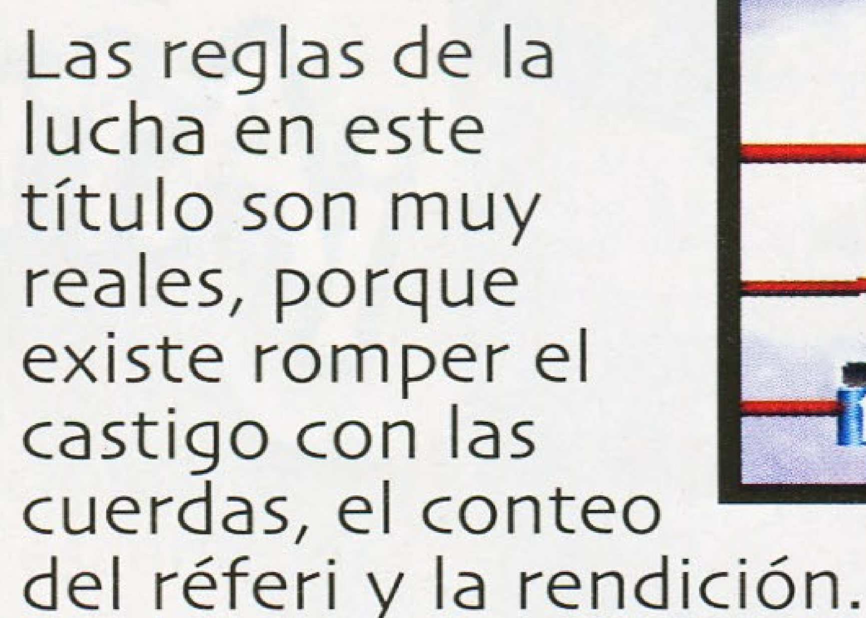
**Clasificación** TEEN

**Desarrollado** asmik ace entertainment

**Memoria** 128 megabit

**Categoria** L luchas

**Lanzamiento** 2K 14 de noviembre



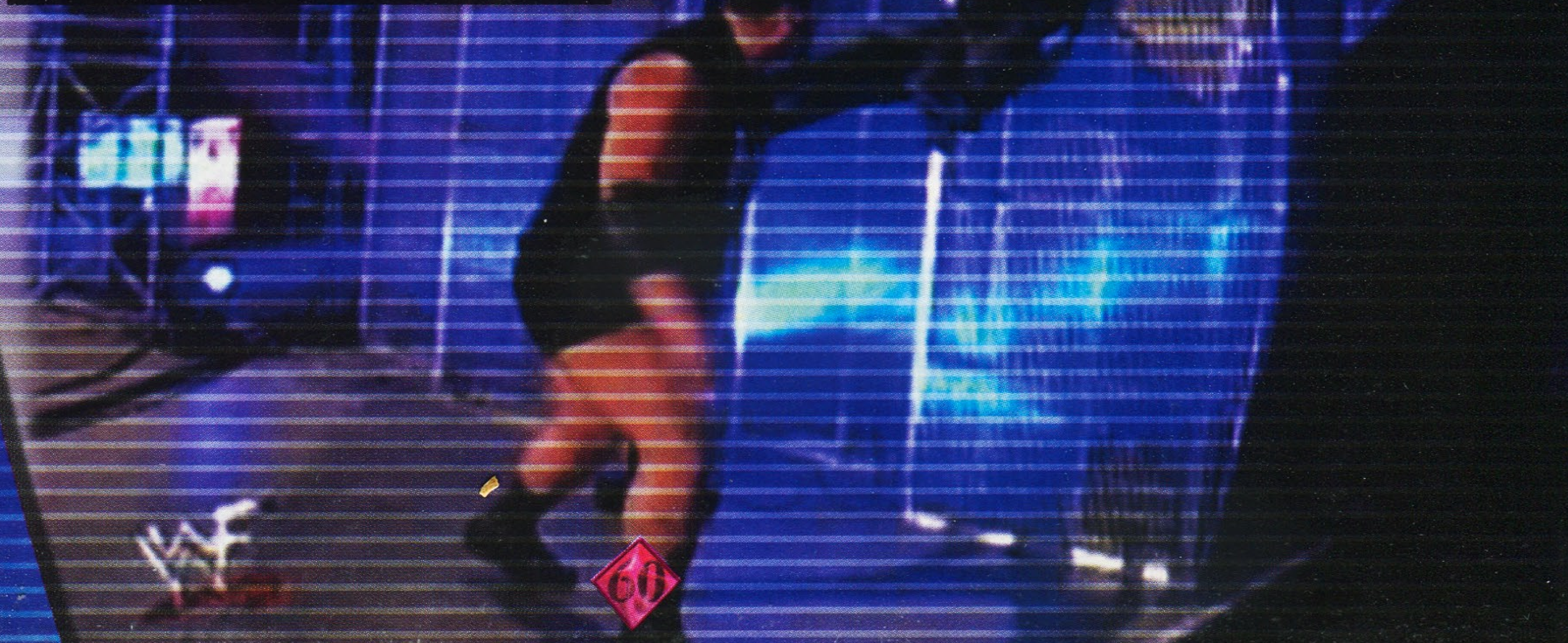
Las reglas de la lucha en este título son muy reales, porque existe romper el castigo con las cuerdas, el conteo del réferi y la rendición.

En el modo de Exhibition puedes luchar tú solo contra el CPU; en Single vas a tener una batalla contra algún luchador, que podrás escoger de entre toda la gran variedad de competidores que existen en este juego de la WWF.
También en este modo puedes jugar con cuatro jugadores contra el CPU o contra cuatro videojugadores, pero compiten todos contra todos.

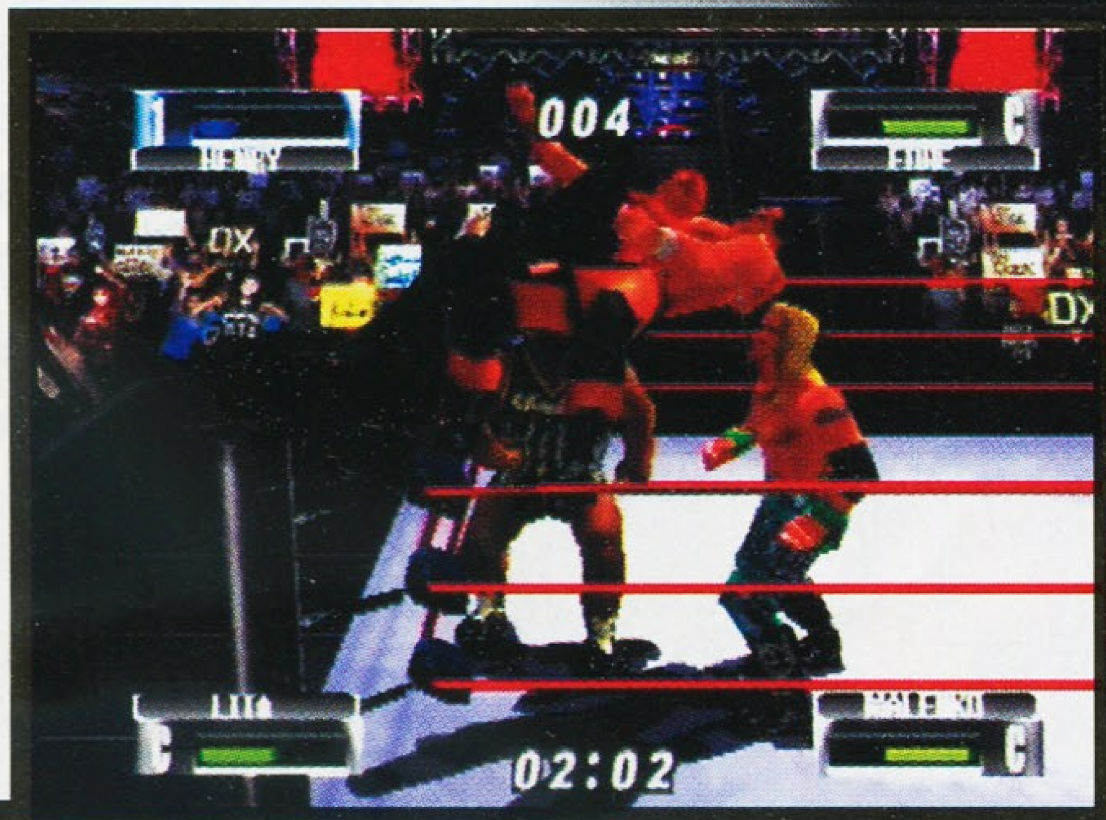


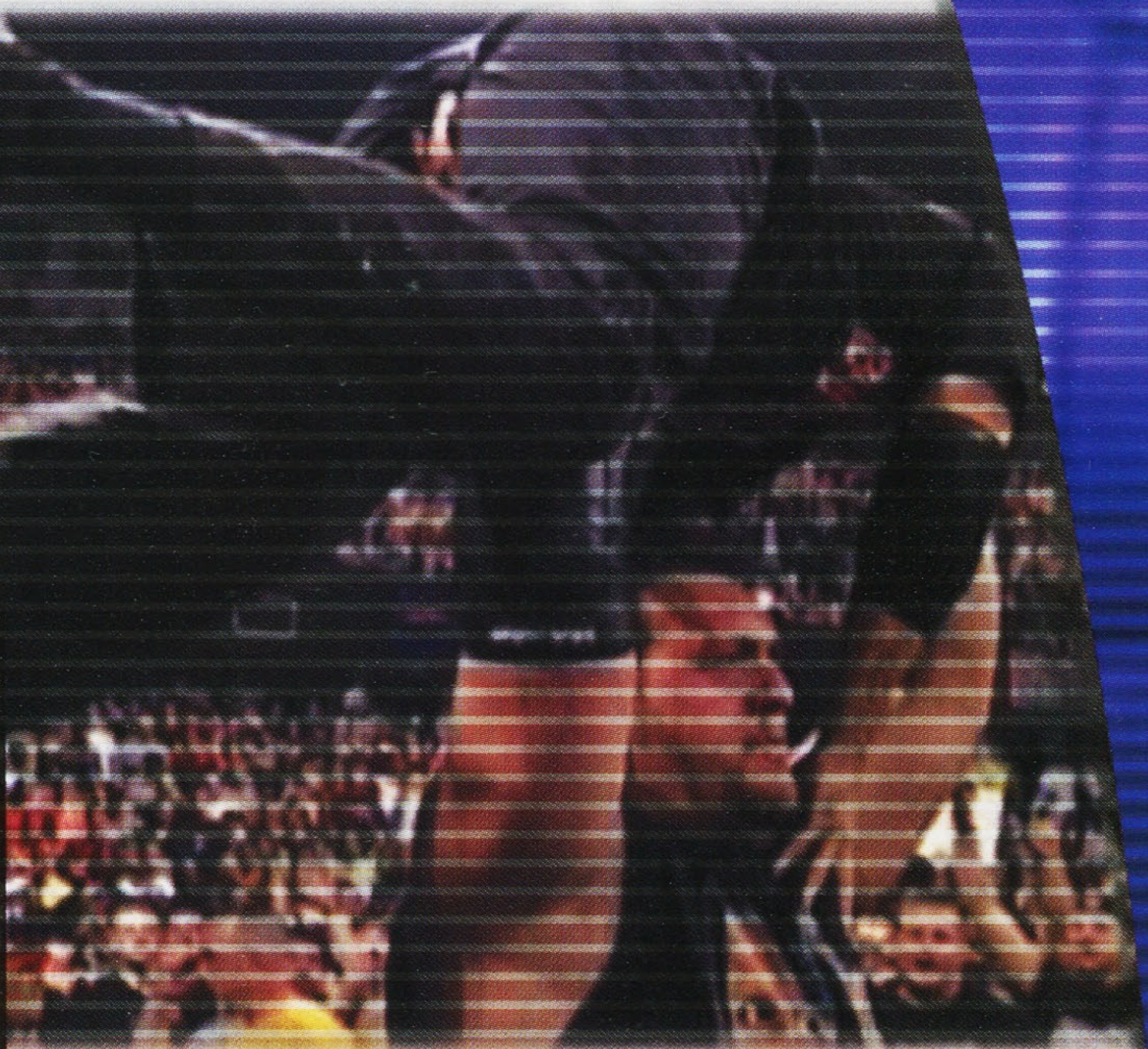

WWF consta de tres menús principales; el primero es sólo para luchar sin tener que pasar a otro nivel más difícil; el segundo trata de un torneo y aquí cada que terminas una batalla, pasarás a otra y se incrementará la dificultad y ganar el dinero de la gente que durante el juego apuestan al favorito y el tercero es el guardarropa, aquí podrás vestir a tu luchador y aprender diferentes movimientos, todo esto a continuación te lo explicaremos más detalladamente.

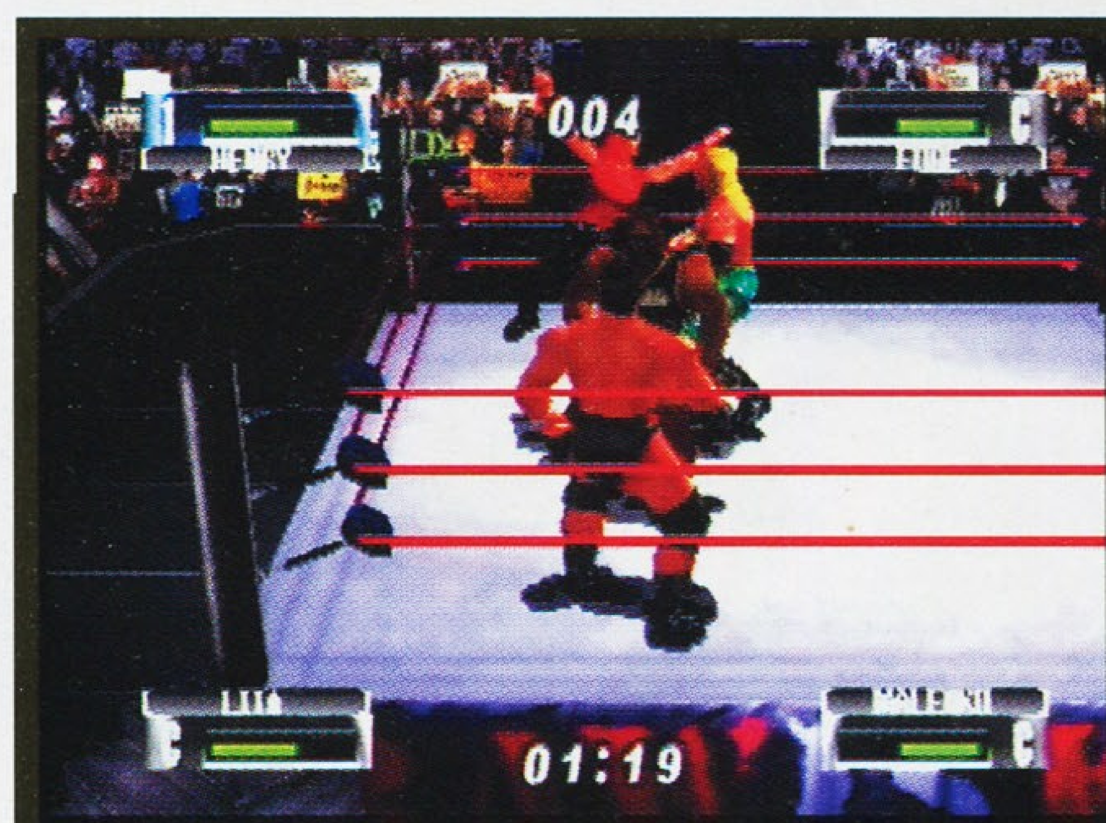


En Tag Mode podrás jugar de parejas (equipos) aquí se tiene que vencer al luchador que está en turno en el ring. Cuando estás en este papel, debes luchar hasta dejar a tu adversario sin fuerza para que el conteo llegue de 1 hasta 3 y ganar, esto es como los relevos australianos de la lucha real, es decir, que le das la mano a tu compañero y entonces tú entras a luchar, en cuanto haya algun castigo en la arena te darán la oportunidad de entrar y así seguir luchando.






Algo muy importante que tiene este juego para que sepas cómo vas a vencer al luchador oponente, es que en cada esquina de la pantalla hay una barra que va desde azul hasta rojo, esto a su vez cuando está un nivel más abajo de lo azul estará en Danger, así podrás vencer más fácilmente y crear el toque de espalda, cuando está en nivel rojo, o sea, el más alto llegará a Especial y esto te ayudará a crear llaves especiales.

También como en la lucha real de la WWF, WCW o hasta en la AAA hay un modo que el cuadrilátero se encuentra dentro de una reja, en este modo tendrás que salir ileso de la jaula, pero los adversarios harán lo posible para que no salgas, pero si logras salir de esta, triunfarás.



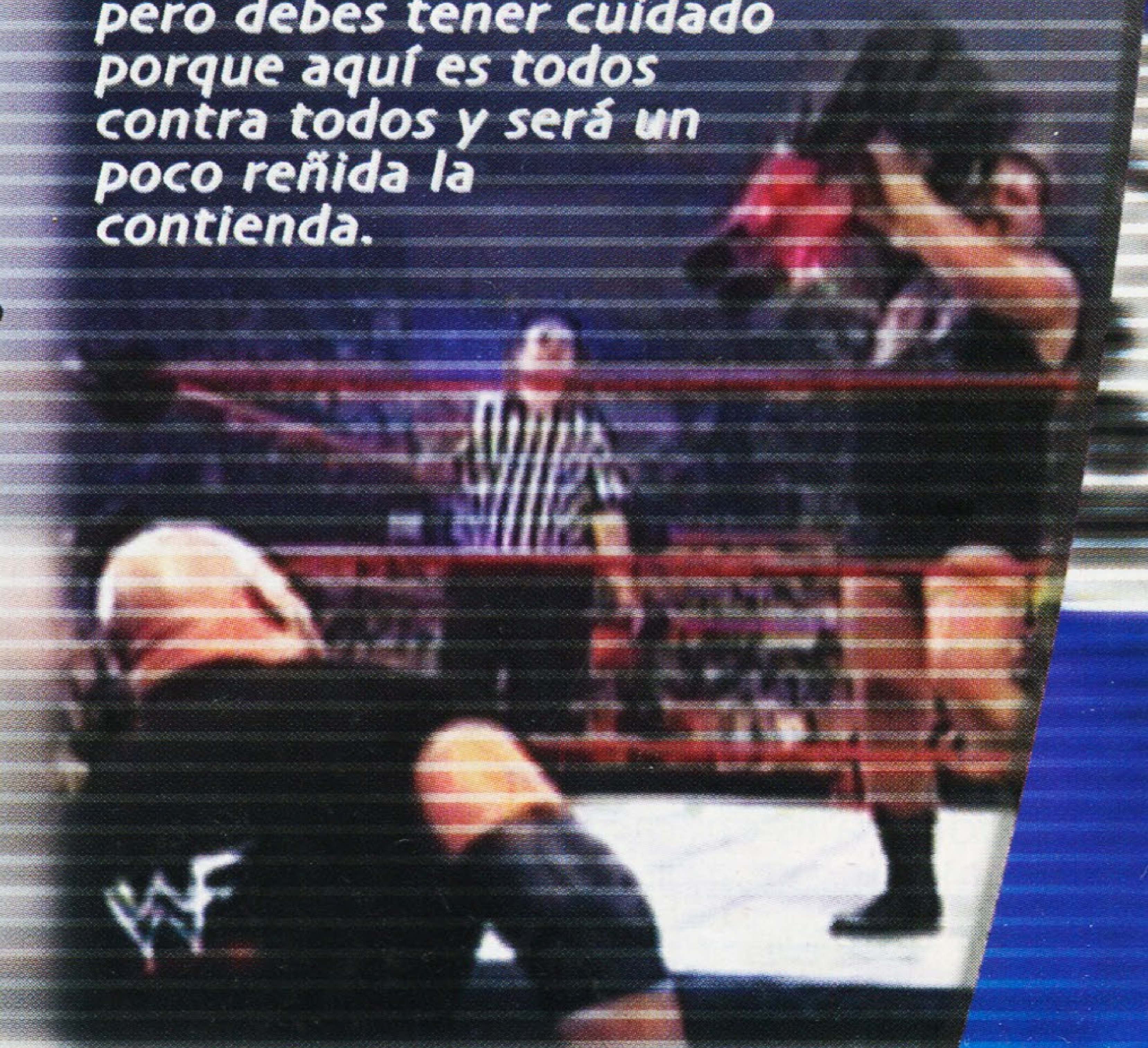

Otro modo en Exhibition es que tienes que bajar un portafolio que está colgado exactamente sobre el cuadrilátero. En la parte posterior de la pantalla habrá una escalera la cual la deberás poner debajo de dicho portafolio pero ¡cuidado! tus adversarios harán lo posible para que no llegues a la cima de la escalera y tirarte con todo y escalera ¿qué doloroso no?, pues así los luchadores deben de aguantar hasta el último aliento.

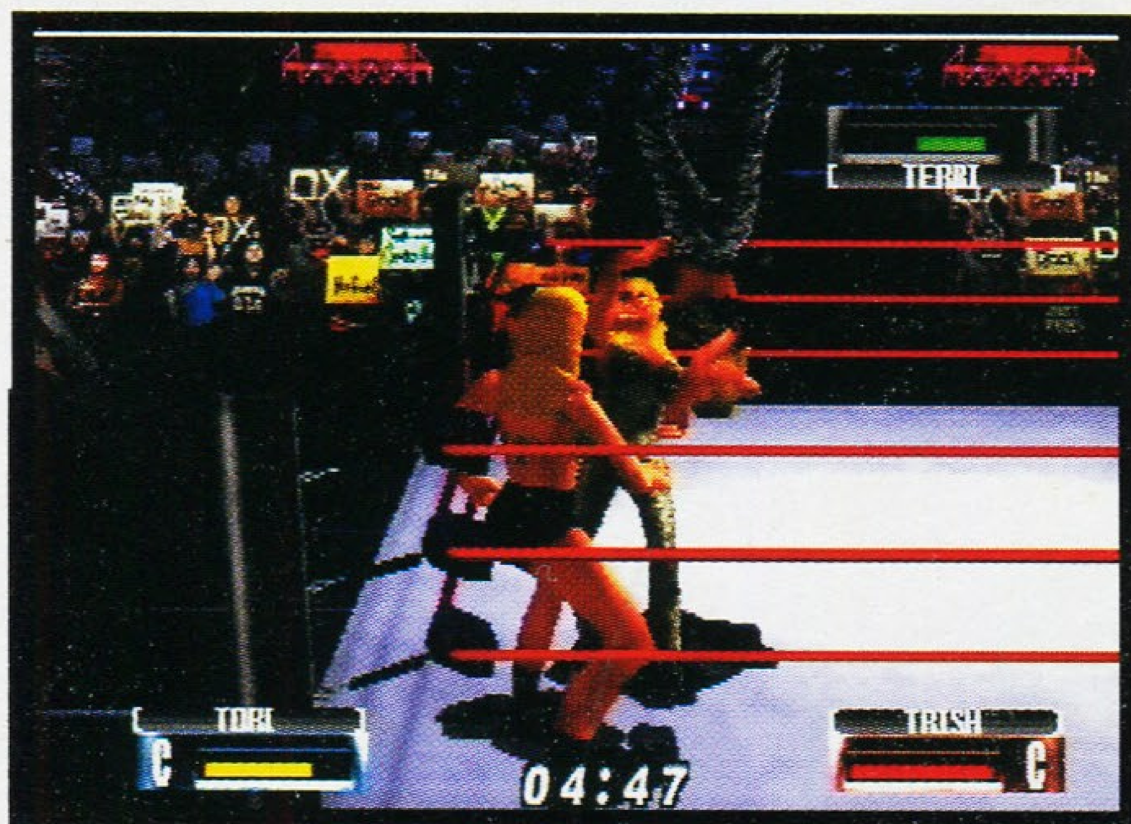






***Hay otro modo que tienes que rendir a cada uno de los contrincantes, en cuanto los rindas serás tú el ganador pero debes tener cuidado porque aquí es todos contra todos y será un poco reñida la contienda.***






Existe también el modo de Royal Rumble, en el que el luchador que caiga en la tarima de protección, o bien salga del cuadrilátero por arriba de la tercera cuerda, quedará descalificado y entonces seguirá la lucha hasta que quede un solo luchador en el ring que al final será el vencedor.



*En el menú principal de este gran título, en la parte derecha encontrarás el modo de Torneo, aquí es donde puedes ganar mucho dinero comforme las contiendas que vayas ganando. Esto lo puedes lograr entre tú y varios jugadores.*

Puedes llegar a comprar movimientos con el dinero que ganas en Tournament, y ya que lo tienes, te dicen cómo utilizarlo, qué botones apretar, etc., también puedes comprar tu ropa y caracterizar a tu luchador, podrás tambien comprar objetos para golpear a los demás contrincantes.










En este gran título en cuando cinemas es muy bueno, todos los luchadores a la entrada tienen diferentes presentaciones, esto hace al juego divertido e interesante. En cada arena te sale una entrada diferente. En cuanto a las llaves es muy real, tiene millones de movimientos para cada luchador.

## Segunda opinión

**Uno de los géneros que más son agradables de jugar en multiplayer son los de Lucha Libre puesto que se arma un buen relajo y a veces no se puede saber si tu compañero en realidad te está ayudando o si te va a golpear a ti. En realidad los juegos de la WWF siempre han mantenido un estándar en la jugabilidad, las gráficas y el "feeling", pero aunque tengan muchas opciones y modos de juego, lo que sí han tenido siempre mejor que en otros títulos del género, es la opción de editar a tu luchador con muchísimos detalles a elegir. En este juego no se pierde esta gran opción y puedes personalizar a tus luchadores a tu antojo. Lo que lo hace muy recomendable; además de ser muy fácil de aprender a jugar es la gran violencia dentro del cuadrilátero, es uno de esos juegos que no pueden faltarte si eres un fan de la Lucha Libre y si juntas a varios amigos es mucho mejor. Es un juego muy bueno con muchos personajes a elegir, en especial recomiendo el Battle Royal para una mayor violencia.**

**Panteón**

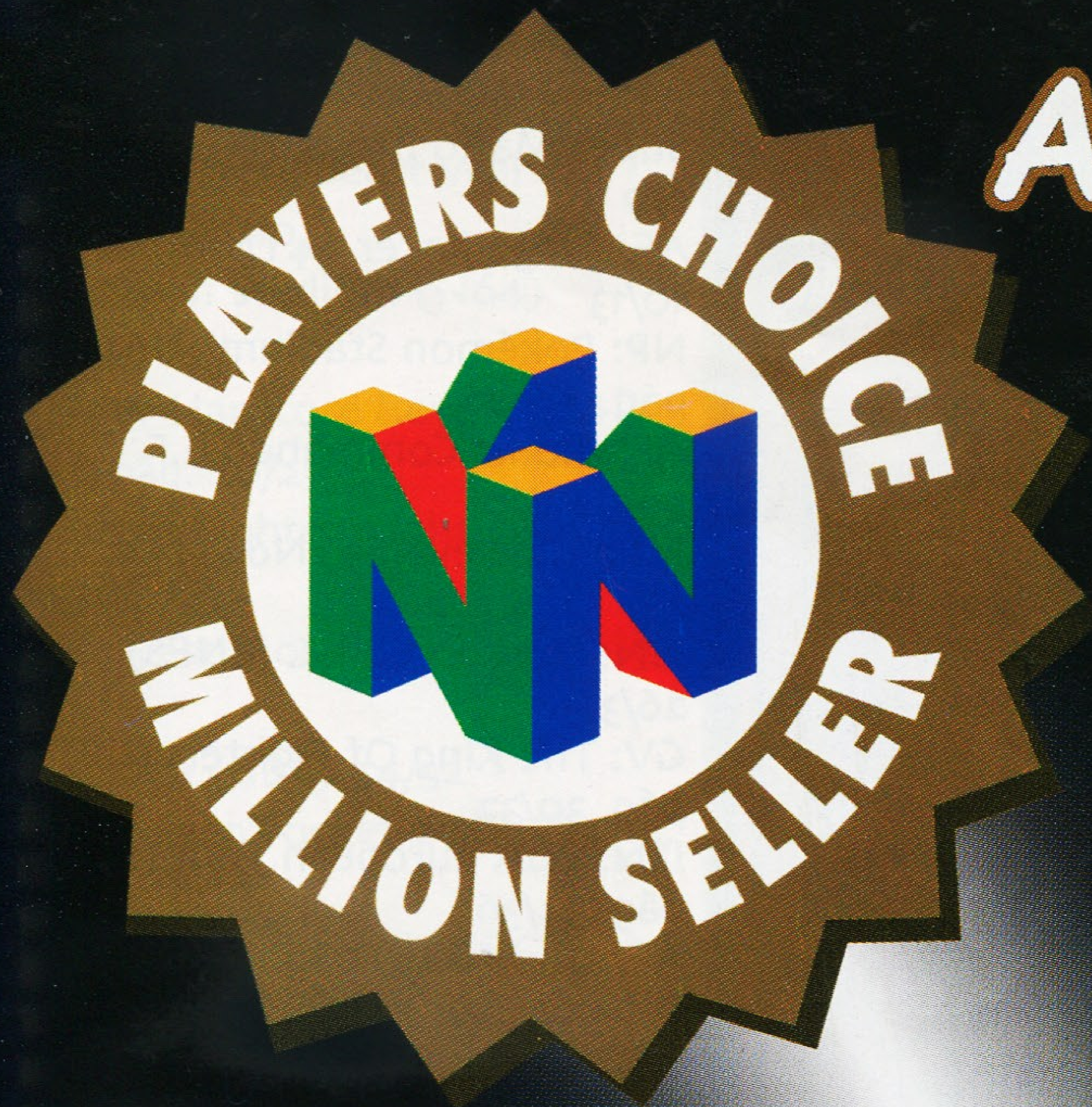



## Lo bueno es que...

-Hay muchos tipos de lucha.
-Hay infinidad de llaves.
-Puedes sacar del público algunos objetos para atacar a tu adversario.

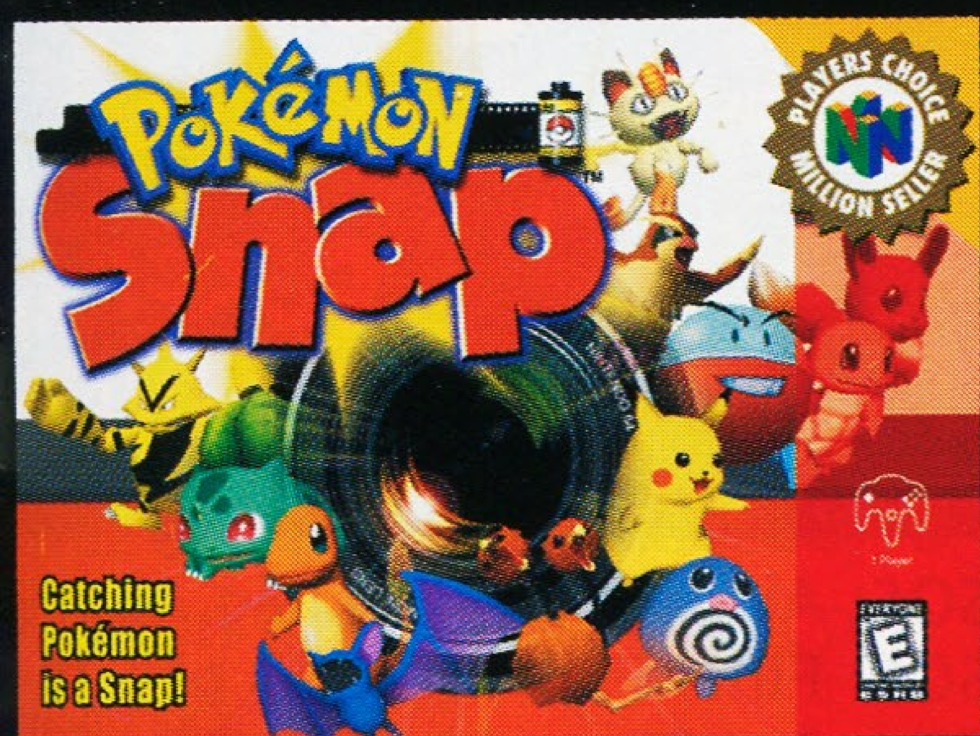
## Lo malo es que...

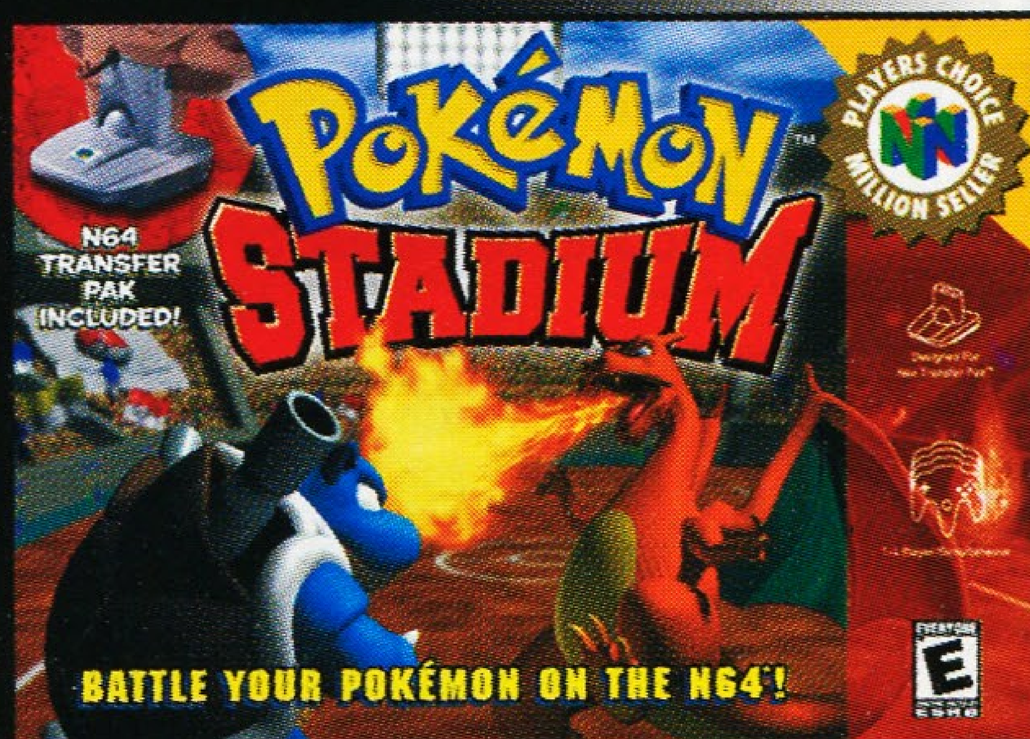
-Para comprar los movimientos, necesitas ahorrar una buena lana.
-Los intros son horribles y muy tardados.
-Casi siempre que se hace un castigo se rompe muy rápido, por las cuerdas.




# Ahora son 5 títulos más identificados con el sello dorado

Encuéntralos con tu distribuidor autorizado Nintendo.



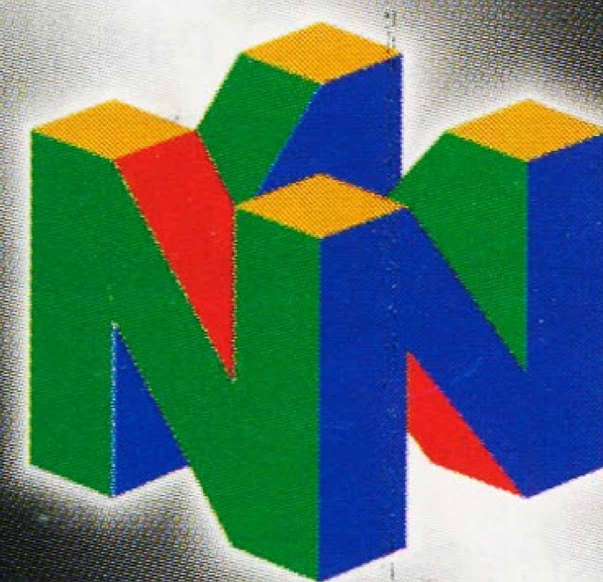












Bajo Licencia Autorizada de Gamela Mexico, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

# CONTENIDO AÑO 9

## ENERO






## FEBRERO






## MARZO








## ABREVIATURAS

P= Previo
AF= A Fondo
T= Tips
NP= Nuestra Portada
CP= Control de los Profesionales
CC= Control de las Celebridades
GV= Game Vistazo
N= Nintensivo
ISN= Información SuperNESesaria
Mu= Museo
A= Arcadias
SOS= Servicio Organizado de Secretos
M= Mariados
CNP = CN Profiles
¿?= ¿Qué hay dentro de...?
E= Extra
VS=VS

## ABRIL








*He aquí la imagen completa del lomo del 2000, si todo salio como debia y tienes los 12 números del año asi es como se ve*

## MAYO









## JUNIO





## JULIO

NP: Kirby 64 (N64) pág. 10/11
INF. E: Reporte E3 pág. 12/30 y 90/95
AF: I nt. Track & Field 2000 (N64) pág. 31/33
AF: Tony Hawk's Pro Skater (GBC) pág. 34/36
AF: Triple Play 2001 (GBC) pág. 38/40
AF: Battle Tanx (GBC) pág. 49/51
AF: Top Gear Hyper Bike (N64) pág. 52/55
AF: Magical Tetris Challenge (GBC) pág. 56/58
AF: Winnie the Pooh Adventures (GBC) pág. 60/63
T: Excite Bike 64 (N64) pág. 64/70
T: Armorines (N64) pág. 72/76
T: Pokémon Trading Card Game (GBC) pág. 78/82
AF: Perfect Dark (N64) pág. 84/87

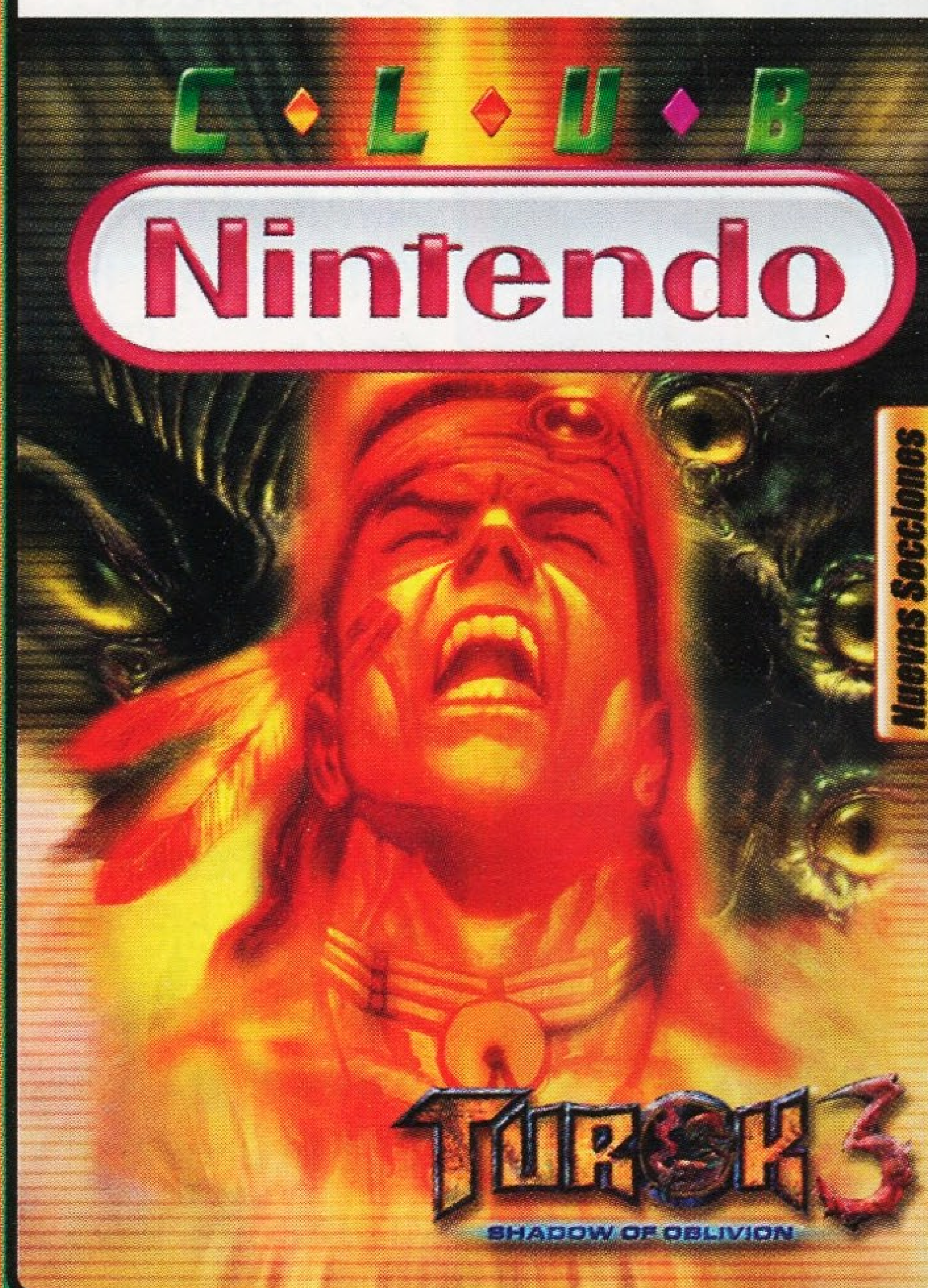



## POSTERS

| | |
|---|---|
| Enero | Donkey Kong 64 |
| Marzo | 100 primeras portadas |
| Mayo | Pokémon Stadium |
| Julio | Perfect Dark |
| Septiembre | Batman Beyond |
| Noviembre | The Legend of Zelda: Majora's Mask |

## AGOSTO

E: Pikachu Nintendo
E: Nintendo Space World 2000 pág. 10 y 11
A: Capcom vs SNK pág. 14 y 15
AF: Crystalis (GBC) pág. 18
INF. E: Reporte E3 pág. 19/32
T: FIFA 99 (N64) pág. 33 y 34
AF: Starcraft 64 (N64) pág. 35/38
T: Cat Woman (GBC) pág. 40/42
AF: All-Star Baseball 2001 (GBC) pág. 43 y 44
AF: Tomb Raider (GBC) pág. 46/48
AF: Casper (GBC) pág. 50 y 51
MU: Metal Gear pág. 52/54
VS: Jeremy McGrath vs Excite Bike 64 pág. 55
T: Metal Gear Solid (GBC) pág. 56/59
P: Turok 3 (N64) pág. 60 y 61
P: Indiana Jones (N64) pág. 62 y 63
T: Bomber Man 2 (N64) 69/71
AF: 1942 ( GBC) pág. 72 y 73
M: Mortal Kombat II (SNES) pág. 74 y 76
M: Castlevania (N64) pág. 77
AF: Blaster Master (GBC) pág. 78 y 79
AF: Bomber Man Max Red (GBC) pág. 80/82
T: Perfect Dark (N64) pág. 84/90
AF: Croc (GBC) pág. 92




## SEPTIEMBRE




NP: Mario Tennis (N64) pág. 10 y 11
N: Perfect Dark (N64) pág.12/16 y 60/66
N: Kirby 64 (N64) pág. 18/31
SOS: Jeremy McGrath S.2000 (N64) pág. 31
P: Batman Beyond (N64) pág. 32 y 33
AF: FIFA 2000 (GBC) pág. 34 y 35
AF: X-Men Mutant Academy (GBC) pág. 36
AF: I.S.S.S. 2000 (N64) pág. 38/40
AF: Looney Tunes C. Martian Alert (GBC) pág. 30 y 31
AF: Men in Black the Series (GBC) pág. 52
AF: Carmageddon 64 (N64) pág. 54
P: Mr. Driller (GBC) pág. 55
AF: Rainbow Six (GBC) pág. 56 y 57
AF: UEFA 2000 (GBC) pág. 58 y 59
SOS: I.S.S.S. 95 pág. 59
SOS: Golden Eye 007 (N64) pág. 67
AF: Toonsylvania (GBC) pág. 70 y 71
AF: The Mask of Zorro (GBC) pág. 72 y 73
AF: Power Rangers Rescue (GBC) pág. 74
AF: Xtreme Sports (GBC) pág. 76
AF: Mary-Kate & Ashley (GBC) pág. 77
T: Star Craft 64 (N64) pág. 78/89
SOS: Ghost 'n Goblins (GBC) pág. 92
SOS: Transformers Beast Wars T. (N64) pág. 93

## OCTUBRE






## NOVIEMBRE








## DICIEMBRE





# a fondo

# Cartoon Network SCOOBY-DOO! Classic Creep Capers

Compañía



Compatible


No. de Jugadores


Clasificación



Desarrollado



Memoria

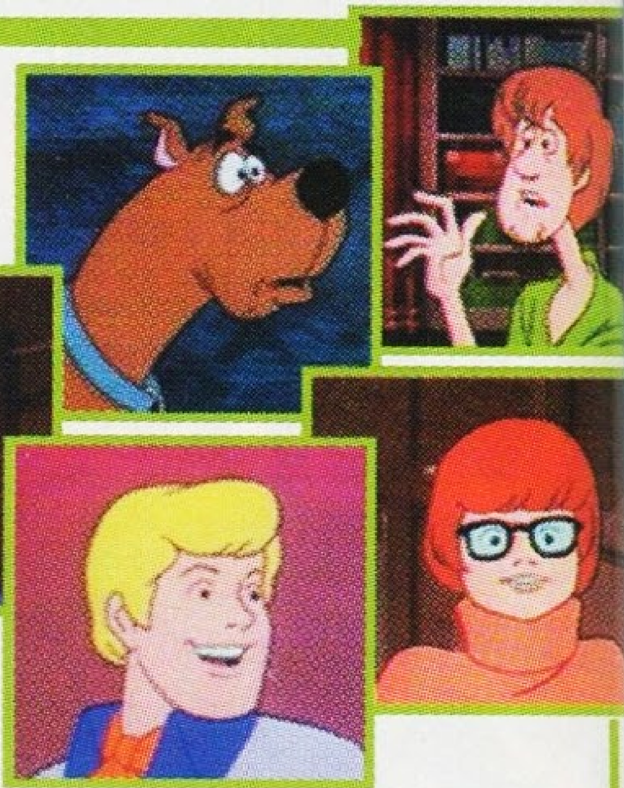


Categoría



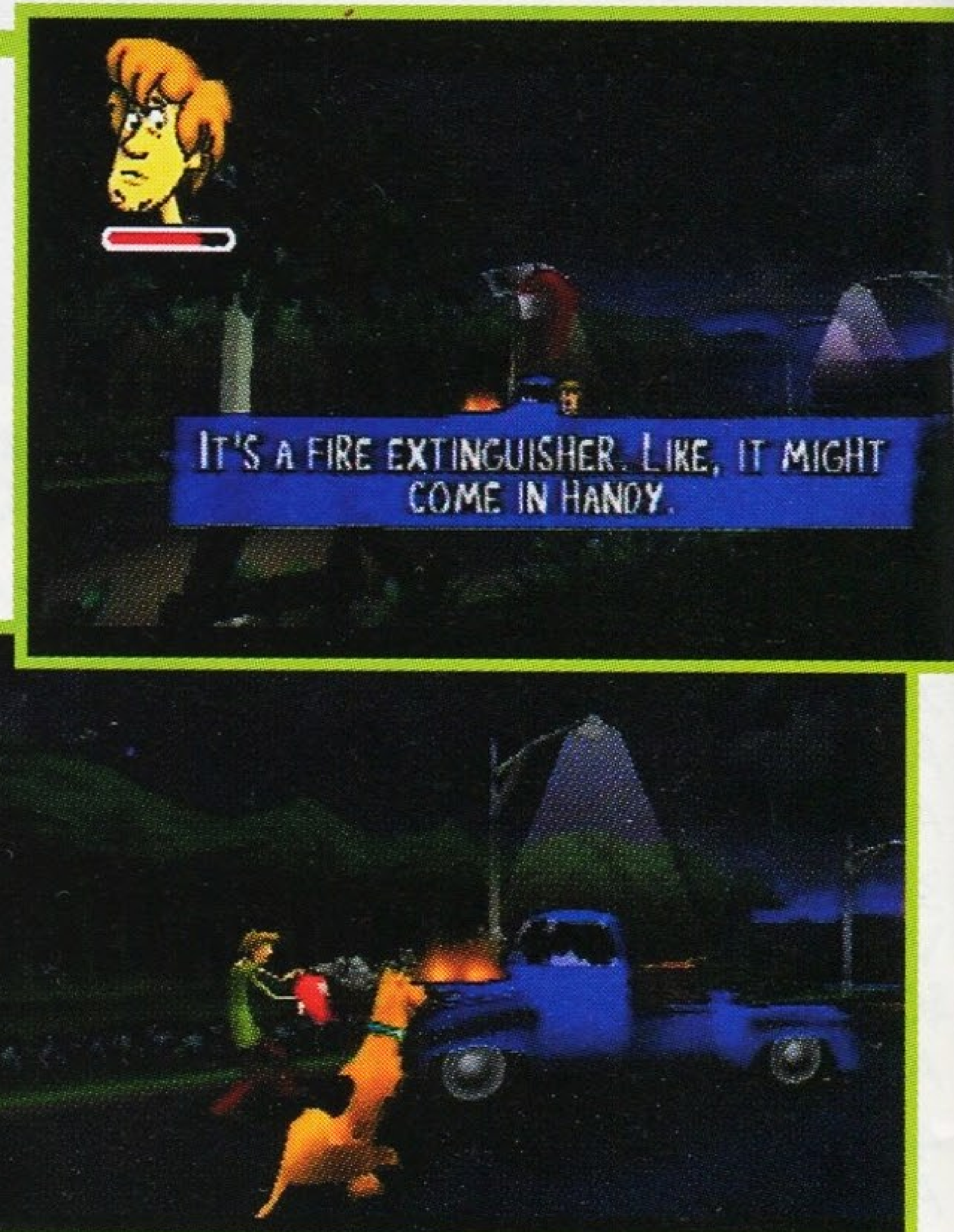
Lanzamiento



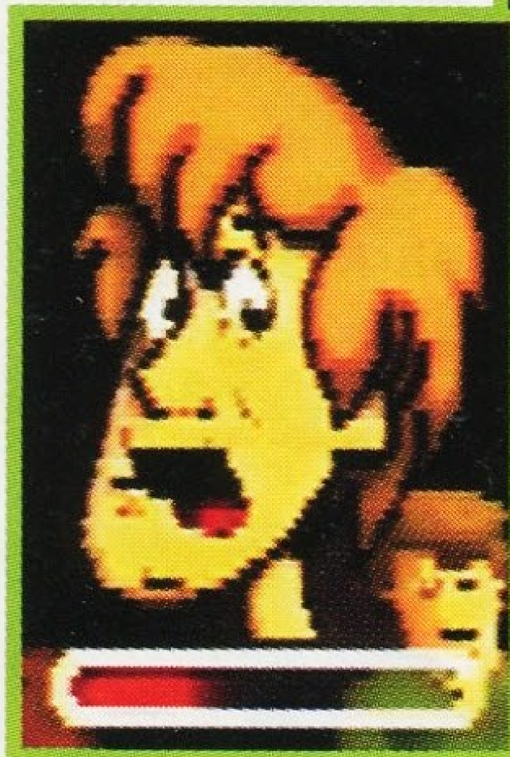


Como sabes Scooby Doo es todo un personaje legendario de Hanna Barbera quien, junto con sus amigos, se pasa la vida resolviendo misterios. Ahora THQ trae para ti a Scooby Doo en una emocionante aventura para tu N64, y no podia faltar el fiel y gran amigo Shaggy de este singular gran-danés café, el cual es una persona común y corriente a quien Hanna Barbera le da una caracterización muy singular de una persona muy miedosa.

Todo la aventura en Scoby Doo se desarrolla en la entrada de un museo y dentro de él. En el juego tú manejas a Shaggy quien debe buscar ítems para continuar en el camino, pero claro su fiel amigo Scooby lo acompañará en todo momento. Por ejemplo, deberás encontrar algún ítem y usarlo específicamente donde tienes que hacerlo, para que puedas avanzando.



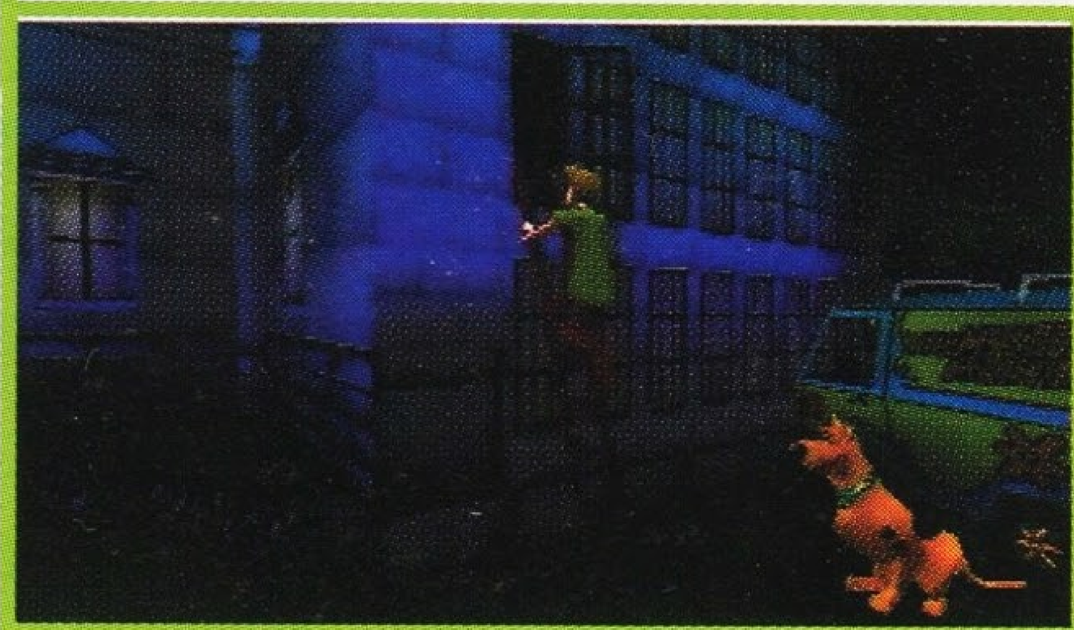

Al principio, esta peculiar pareja llega buscando a sus amigos Dafne, Velma y Fred, y para encontrarlos, primero tienes que apagar un camión de los años 60's que está en llamas pero deberás encontrar previamente el extinguidor para apagarlo y así encontrarte con ellos.





La energía de Shaggy se resume en una barra de color rojo sobre la esquina superior derecha; cada que te hacen daño, esta barra irá en descenso pero también algo muy peculiar es que arriba de la barra sale la cara de Shaggy y cada vez que te hacen daño o la barra vaya bajando, la cara de Shaggy cambiará haciendo gestos hasta llegar a estar asustadísimo, cuando esto suceda, Shaggy y Scobby temblarán de miedo.

También deberás entrar al museo, pero estará cerrado por la puerta principal, entonces, ya que hayas encontrado a los amigos de Scooby, ellos te ayudarán a bajar una escalera de la tradicional camioneta y así colocarla bajo la ventana del museo para que puedan entrar.





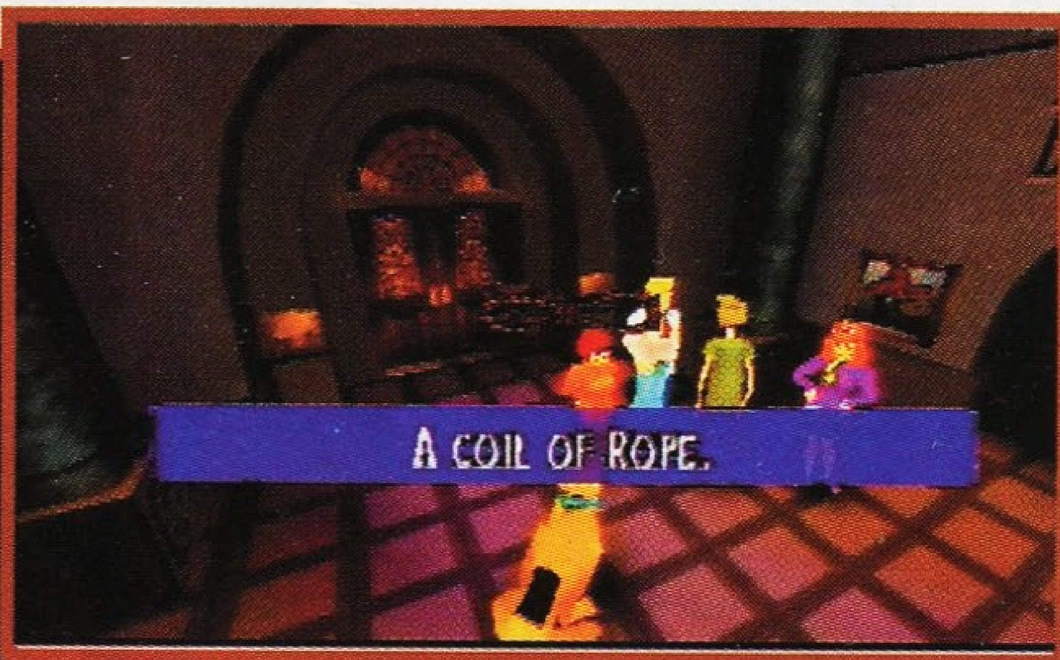



Jugar este gran título será muy sencillo, porque sólo usarás el stick, para dirigir al equipo comprendido por Shaggy y Scooby, el botón Z para ver el inventario de ítems que tienes en ese momento y el botón A hará que Shaggy tenga toda la acción, esto quiere decir que sirve para platicar, leer y para bajar o accionar swiches.

Ya estando en Museo necesitas hacer varias cosas para entrar a las diferentes salas, puedes entrar a la sala egipcia y dejar los ítems egipcios ahí, o también a la sala histórica, donde están los dinosaurios y diferentes animales.

Pero debes tener cuidado con los sarcófagos que están en la sala egipcia, pues algunos tienen ítems y otros tendrán momias escondidas. Ahí también debes tener cuidado, ya que te perseguirán armaduras embrujadas.

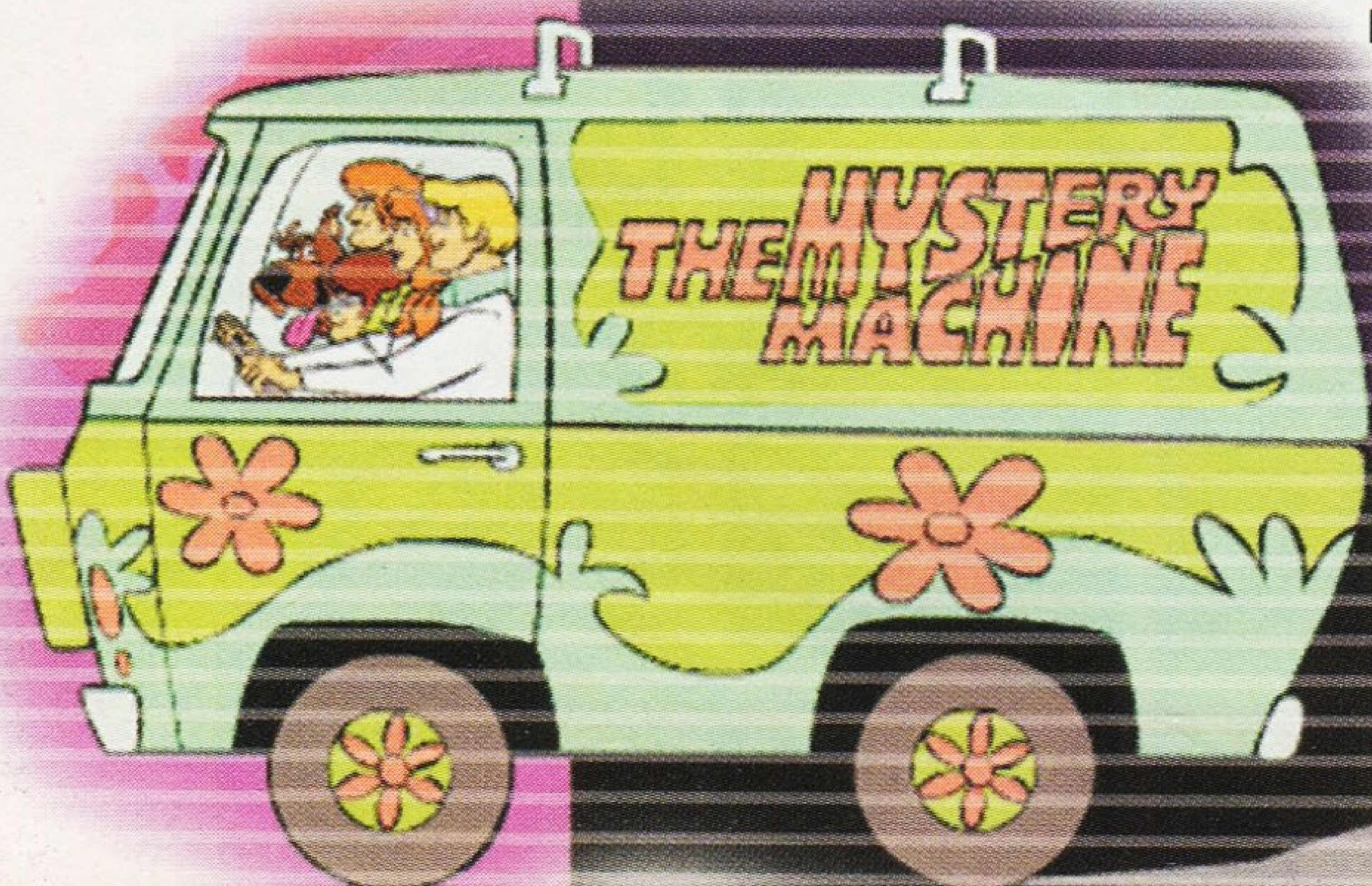



Ya que encontraste a Velma debes darle sus lentes, luego todas las cosas que ya tienes, se las tendrás que entregar a Fred y luego debes ir a buscar al Black Nigth. Este individuo te seguirá, pero tienes que asegurarte que él te siga y tendrás que llevarlo a la sala egipcia, desde la sala de los dinosaurios.

Cosas como estas, tendrás que hacerlas en todos los niveles para continuar con la aventura del equipo del misterio.

Este gran título tiene muchos cambios de perpectiva como en Resident Evil haciéndolo aún más divertido y sin llegar a ser aburrido o tedioso. Tendrás que encontrar todos los ítems y los misterios posibles para ir a rescatar a tus amigos, los gráficos son muy buenos, todo está muy bien ambientado tanto fuera del museo como por dentro.




## Segunda Opinión

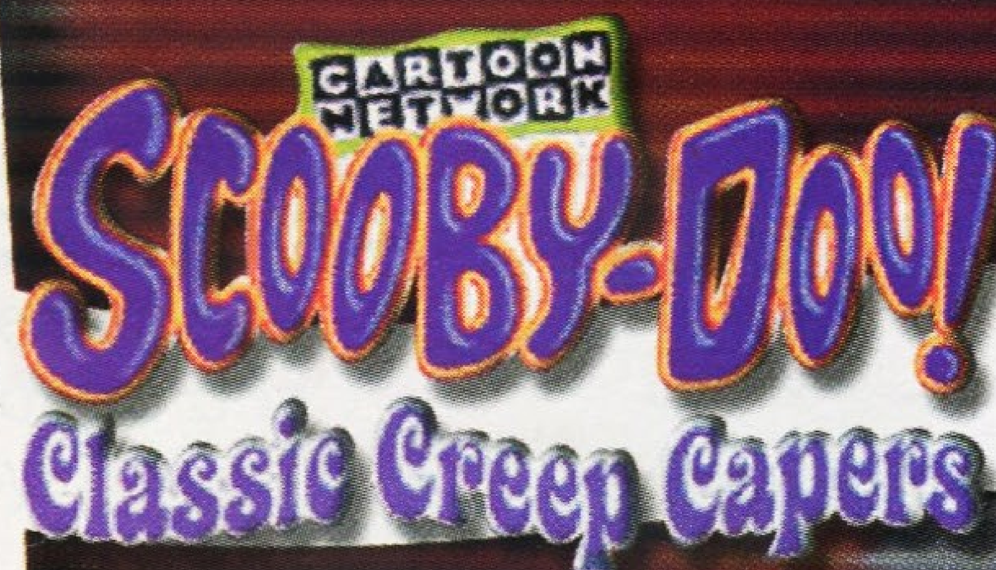
Al parecer, la industria de los videojuegos ha tomado la misma tendencia hollywoodense de retomar series clásicas de televisión para darles un nuevo giro, y lógicamente el Nintendo 64 no se podía salvar de tal maldición.

Aunque suene algo extraño, Scooby Doo no es un juego que esté del todo mal ya que tiene una gran cantidad de elementos que combinados te dan un "no sé qué, que qué sé yo" pero por más que quieres apagar el sistema, simplemente "no puedes", ya que tiene un factor un tanto de reto que te mantiene pegado al control.

Podríamos decir que este juego es del género RPG, ya que debes encontrar varios elementos dentro de los niveles además de que platicas bastante con la gente que te rodea, sin embargo, el tipo de control es de aventura, por lo que como te mencioné anteriormente, es algo difícil de catalogar al 100%.

Aunque para jugar Scooby Doo se necesita algo de dominio sobre el Inglés, muchos han demostrado que el raciocinio precede a cualquier tipo de lógica, no creemos que chavos que no tengan ni la más remota idea de lo que les dicen, tengan problema para avanzar (con un poco de esfuerzo) a lo largo del juego.

Conejo




Lo bueno es que:
- Es un muy buen juego de búsqueda.
- Shaggy está muy bien personalizado.
- Es fácil el manejo del control en cuanto a botones.

Lo malo es que:
- A veces Scobby estorba mucho.
- En cuanto cambia la perspectiva, los movimientos con el stick son diferentes .

## AGRADECEMOS A:

AARON RAMIREZ PEREZ
ABRAHAM LOMELI VALENZUELA
ALAN J. TOSCANO S.
ALAN P. MIRANDA MENCHACA
ALBERTO I. CARDENAS CARDENAS
ALBERTO PASSANI DIAZ
ALDO K. DUEÑAS OTERO
ALDO R. MARTINEZ SIFUENTES
ALDO RENATO RODRIGUEZ
ALEJANDRO G.C.
ALEJANDRO TRUJILLO ROMERO
ALEXIS GOMEZ SANCHEZ
ALFREDO GUDIÑO TOLEDO
ALONSO A. AYALA QUINTERO
ANDRES E. MARIÑELARENA H.
ANDRES O. HERNANDEZ BUTRON
ANGEL A. LOPEZ PEREZ
ANGEL AZNAR GARCIA
ANGEL E. MARTINEZ DAVILA
ANGEL LUNA OROZCO
ANGEL GARCIA P.
ANGEL N. ESCOBAR SUAREZ
ANTONIO GARCIA FRANCO
ANTONIO RAMIREZ HERNANDEZ
ARGENIS O. PALACIOS ESCOBAR
ARMANDO MONGE
ARMANDO REYES ALDAPE
ARTURO BARRADAS CERVANTES
ARTURO VIDAL
AUDELIO LOMBERA NAVA
AXEL CABALLERO V.
BENJAMIN HERRERA BELTRAN
BERNARDO MARTINEZ
BRENDA MA. DEL ROSARIO OBREGON
BRENDA C. SOTELO ESPAÑA
BULMARO I. PADILLA GOMEZ
CARLOS A. MONTAÑO ROCHA
CARLOS A. POLANCO RAMIREZ
CARLOS CRUZ GONZALEZ
CARLOS E. ARREDONDO GARCIA
CARLOS J. ALTAMIRANO
CARLOS R. ORBE PEREZ
CARLOS ROLDAN AGUIRRE
CESAR A- SALAS L.
CESAR A. MARTINEZ VALDIVIA
CESAR A. SANDOVAL PILAR
CESAR I. HERNANDEZ BUTRON
CESAR O. ALONSO RODRIGUEZ
CLAUDIA A. VIVEROS HERRERA
CRISTINA CARRASCO ANGULO
CRUZ A. SANCHEZ GONZALEZ
CHRISTIAN MEJIA BUÑUELOS
CHRISTOPHER ALMAZAN BARAJAS
CHRISTOPHER G. HERRERA TAMAYO
DANIEL
DANIEL A. BENITEZ CRUZ
DANIEL BARRERA TAPIA
DANIEL CHACON L.
DANIEL LEON HERRERA
DANIEL PASSANI DIAZ
DANIEL RAMIREZ ROMERO
DAVID A. GONZALEZ SALAZAR
DAVID QUINTANA SANCHEZ
DAVID ZARATE MARQUEZ
DIEGO A. MORALES C.
DIEGO FCO. DOMINGUEZ
DIEGO RIVERA PEREZ
DIMPNA PEREZ RUIZ
EDER ALONSO OROZCO
EDER M. RIOS CASTILLO
EDER SALVADOR GOMEZ ROSAS
EDGAR E. NEGRETE GALLEGOS
EDGAR FLORES FRAGOSO
EDGAR FRAGOSO
EDGAR M. GARZA RODRIGUEZ
EDGAR M. GOMEZ MENDOZA
EDGAR MENDEZ
EDGAR PANDO C.
EDMUNDO RUBIO VALDES
EDUARDO GEOVANNI V.S.
EDUARDO PIÑON REYNA
EDUARDO VEGA
ERIC R. RIVERA MORENO
ERICK G. PEREZ LOPEZ
ERICK LEON GAYOSSO
ERIK REYES VARGAS
ERWIN SALAS LOPEZ
F. SAMUEL GONZALEZ CONTRERAS
FATYMA CAMACHO PERALTA
FELIX D. VAZQUEZ SOLOR
FELIX FLORES SERRANO
FERNANDO MATA CAMPOS
FLAVIO E. SALAS IBARRA
FRANCISCO SAUCEDA
FRANCISCO VAZQUEZ LEAL
FREDDY H. RODRIGUEZ SASTRE
GABRIEL A. EVANS V.
GABRIEL A. SEGURA RODRIGUEZ
GABRIEL MEZA HERRERA
GASTON J. RODRIGUEZ
GENARO D. ACOSTA MONTES DE OCA
GERARDO FLORES J.
GERARDO FLORES JERONIMO
GERARDO FLORES LOPEZ
GERARDO RUIZ DARID
GLORIA MA. DAVILA
GONZALO E. HERNANDEZ SANCHEZ
GUILLERMO DE LA PEÑA BUENO
GUSTAVO ALVAREZ TEJEDA
HANSEL ZAPICIN
HECTOR CUEVAS HERNANDEZ
HECTOR E. GARCIA GUERRA
HECTOR R. GONZALEZ PLIEGO
HECTOR RODRIGUEZ PEÑALOZA
HECTOR SOLIS LLAMAS
HORACIO MORAN BRECEDA
HUGO RAMOS GUEROLA
HUMBERTO A. LOPEZ ESPARZA
IRVIN LEON GAYOSSO
IRVINY LIMA ORDUÑO
ISMAEL GOMEZ LUEVANO
IVAN A. MERCHANT GARCIA
IVAN ANDRADE GARCIA
IVAN FLORES LINARES
IVAN J. CANENCIA MONTES
JADIEL A. SALAZAR MARIN
JAIME ENRIQUE SOLORIO
JAIME O. OLIVARES GARCIA
JAMES 3:16 MOLINA
JAVIER HERRERA GONZALEZ
JESSICA RAMIREZ
JESUS COCTECON FLORES
JESUS D. RIVERA SANDOVAL
JESUS J. CASTAÑEDA GOMEZ
JESUS R. CARIAGA SANDOVAL
JESUS SANCHEZ MONTIJO
JONATHAN CARREON GOVEA
JONATHAN J. ESCOBAR SUAREZ
JORGE A. LOPEZ BUSTAMANTE
JORGE A. TAPIA BURGOS
JORGE AYON SUAREZ
JORGE CEPEDA FRANCO
JORGE E. VIVEROS
JORGE HERRERA GONZALEZ
JORGE L. AVILA VILCHIS
JOSE A. ANTUNEZ LOPEZ
JOSE A. ORTIZ PEÑA
JOSE A. CARBALLO MATA
JOSE ANDRES LARIOS B.
JOSE CLEMENTE OROZCO
JOSE D. PILLADO CHAVARRIA
JOSE E. MARQUEZ OLVERA
JOSE FCO. CRUZ SANCHEZ
JOSE FCO. RAMIREZ ORTIZ
JOSE GPE. FELIX JIMENEZ
JOSE HERNANDEZ LOPEZ
JOSE J. FLORES E.
JOSE L. CABALLERO YUNES
JOSE L. DURAN PEÑA
JOSE L. ELIZALDE R.
JOSE L. GARCIA A.
JOSE L. MONTERO
JOSE M. CARMONA MUÑOZ
JOSE M. MORENO GARCIA
JOSE N. VERDIN GARCIA
JOSE R. CASTELLANOS A.
JOSE URIBE ROLDAN
JOSUE A. BIBIANO BARRERA
JOSUE GARAVITO ALVAREZ
JOSUE J. MENDEZ MARTINEZ
JUAN A. PRAGA RAMO
JUAN C. MARTINEZ DAVILA
JUAN C. RAMOS GUEROLA
JUAN FCO. ALMANZA ESPINOZA
JUAN GUERRERO GONZALEZ
JUAN J. MARTINEZ GONZALEZ
JUAN L. MARTINEZ MENDOZA
JUAN P. ESPINO MUNGUIA
JUAN TERRIQUEZ GONZALEZ
JULIO C. CHAVARRIA QUIROZ
JULIO C. MARQUEZ MARTINEZ
JULIO C. URIOSTEGUI CONTRERAS
JULIO E. ARIAS RODRIGUEZ
JULIO E. LOPEZ ROJAS
KANNE FELKER LADRON DE G.
KEVIN FELKER LADRON DE G.
KEVIN URIEL PEDRAZA
KIEFAR ZAVALA ROMERO
LALO MENDEZ
LAURO E.CERVANTES SANCHEZ
LEON F. RAMIREZ
LEONARDO GUTIERREZ DIAZ
LEONARDO I. ALCANTARA RIVERA
LORENA BARCENA
LUIS A. BELTRAN ROBLEDO
LUIS A. BLOBAUM GUZMAN
LUIS A. LOZOYA T.
LUIS C. GALVAN DIAZ DE LEON
LUIS C. YUCUPICIO YUCUPICIO
LUIS DANIEL PEREZ
LUIS F. IÑIGUEZ A.
LUIS H. DELGADILLO PEREZ
LUIS R. TREJO MONTIEL
M. GABRIEL L. ORTA
MA. EUGENIA HERNANDEZ CAMILLI
MANUEL A. SALAZAR RAMOS
MANZUR MENDEZ ZEPEDA
MARCO A. MARTINEZ C.
MARCO MONTOYA CARDENAS
MARCO TULIO CAMACHO
MARCOS DOMINGUEZ
MARCOS E. HERNANDEZ BUTRON
MARIA MARTINEZ
MARIO A. LINARES RIOS
MARIO A. MARROQUIN CANTU
MARIO A. RAMIREZ ROMERO
MARIO CARRILLO R.V.
MARIO F. GOMEZ LAMONT
MARIO JARA BAUTISTA
MARVIN MICHAEL G.F.
MAURICIO ESTRADA MORENO
MIGUEL A. ANAYA ZAVALA
MIGUEL A. BURCIAGA PEREZ
MIGUEL A. CHAVEZ I.
MIGUEL A. GARCIA GARCIA
MIGUEL A. GUDIÑO TOLEDO
MIGUEL A. MORRERA TAPIA
MIGUEL A. TRILLO
NOE LARA MARTINEZ
NORBERTO BARRIENTOS OSORIO
OCTAVIO PEREZ SANCHEZ
OMAR MOURIÑO RODRIGUEZ
OMAR NIETO DIAZ
OMAR RODRIGUEZ MARTINEZ
OMAR TAPIA CARDOZA
OSCAR A. BERNALDEZ FIGUEROA
OSCAR A. MILLER
OSCAR G. SALINAS HERRERA
OSCAR MENDOZA MAGALLON
PABLO G. CORRALES SALAZAR
PATRICIA A. NAVARRO O.
PEDRO OSORIO M.
PEDRO SOBERANES ENRIQUEZ
R. ALEJANDRO MARTINEZ MARTINEZ
RAFAEL G. PARRA TRUJILLO
RAMIRO A. DELGADO CORTES
RAMIRO MARRON ALONSO
RAMSES QUIÑONES CASTILLO
RAUL A. JIMENEZ
RAUL A. PEREZ WHEELER
RAUL D. MARTINEZ MARTINEZ
RAUL JASSO RIOS
RAYMUNDO RUIZ S.
RAZIEL NIETO MARQUEZ
RENE E. HERRERA BELTRAN
RENE PEREZ REYES
RICARDO ALEGRIA PONCE DE LEON
RICARDO BAUTISTA SILVA
RICARDO DE LA VEGA DOMINGUEZ
RICARDO GONZALEZ ACOSTA
RICARDO M. ZARAGOZA LLAMAS
RICARDO RIOS CRUZ
ROBERTO ADOLFO
ROBERTO FLORES SANCHEZ
ROBERTO L. VARGAS MEJIA
ROBERTO REYNA AYALA
ROBERTO RUIZ GARCIA
RODOLFO J. VALDEZ ROSAS
RODOLFO LAZCANO ZENDEJAS
RODRIGO GALLARDO JIMENEZ
ROGELIO N. DIAZ TORRES
ROSA MA. ANGEL SILVA
RUBEN D. BEDOYA CORTES
SAKURA-CHAN
SALVADOR DIAZ CUESTA
SEBASTIAN HERNANDEZ VELAZQUEZ
SERGIO A. ESQUIVEL GARCIA
SERGIO C. HERANDEZ NOLASCO
SERGIO D. ASH
SERGIO E. BERNAL PEREZ
SERGIO LOPEZ HERNANDEZ
SERGIO O. TASCON GONZALEZ
SUSANA CASTRO P.
ULISES NOGUERA SANTOS
ULISES RANGEL
VICTOR E. GUTIERREZ RAMIREZ
VICTOR H. SANCHEZ MARTINEZ
VICTOR M. MOLINA NUÑEZ
VICTOR OSORIO VARGAS
VICTOR R. GUERRERO RIVERA
YORDAN A. TENOPALA MEJIA
YSAI A. ALCARAZ CARO
ZELDA HB

## LECTORES INTERNACIONALES:



### ARGENTINA

AUGUSTO GOMEZ
CARLOS ZIGNARELLI
IGNACIO ZAZZALI ZAPIOLA



### CHILE

ADRIAN P. DE JESUS FERNANDEZ R.
ALEJANDRO E. ZEPEDA MONTECINOS
ALEJANDRO OSORIO SANTOS
ARIEL A. CABRERA FOIX
BENJAMIN SANCHEZ COBO
BRUNO FERRERA OLIVARES
CESAR SAAVEDRA
DANIEL RAMIREZ BEIZA
DAVID CORTES R.
DE MI ICE
FERNANDO CASTILLO CRISTI
FLAVIO M. ZENTENO A.
GENARO BENAVIDES
GUILLERMO CONTRERAS
IGNACIO GONZALEZ
JAIME REYES ALONSO
JANEN O'RYAN
JOAQUIN REBOLLEDO
JORGE BENAVIDES SEDA
JORGE CASTRO FUENTES
JULIO S. JIMENEZ BADILLA
KEN YAN QIU SAN
LENIN A. INZULZA
MATIAS GALAZ GONZALEZ
MICHAEL GOLDSDMIDT
PABLO FUENTES NAVA
PABLO PONTICAS
RODRIGO SOLOSA
SEBASTIAN ANAYA
SEBASTIAN LARENAS
VICTOR ZUÑIGA MILLAN



### COSTA RICA

ALFREDO A. GONZALEZ V.
FELIPE MESSEGUER
JOSE M. SOLANO



### EL SALVADOR

HUGO A. GONZALEZ VALENCIA
JAIME H. MARTINEZ PALACIOS



### ESTADOS UNIDOS

OSCAR MEZA



### URUGUAY

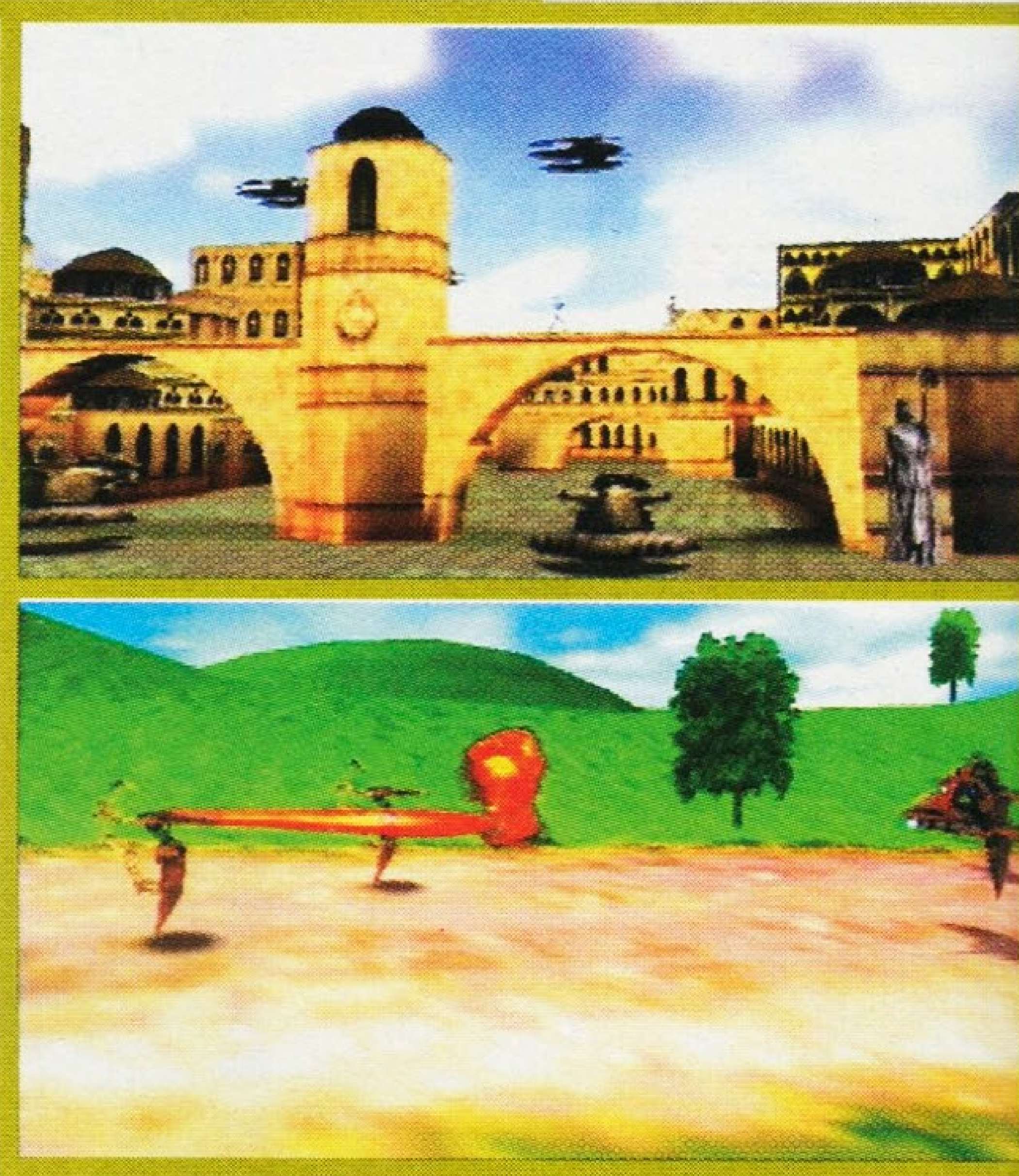
FALCO LOMBARDI



### VENEZUELA

DANIEL RENDON
ELIOMAR MARTINEZ
JOSE LUIS C.
KAN FE
LUIS E. JR. GONZALEZ
MOHEMI MARTINEZ
PABLO BORGES

# STAR WARS EPISODE I BATTLE for NABOO



Si creías que las batallas épicas de Star Wars se habían terminado para el Nintendo 64 déjanos aclararte que Factor 5 lo ha hecho de nuevo y aunque Star Wars Battle for Naboo es un shooter con simulación de combate de aeronaves, es totalmente diferente a lo que este equipo había hecho para Star Wars: Rogue Squadron. De hecho, la misma gente de Factor 5 anunció que utilizarían un nuevo esquema al igual que "engine" para este juego y la verdad se nota que han mejorado muchísimo desde su juego anterior.

Compañía




Compatible

Clasificación

Desarrollado

Memoria

256 megabit

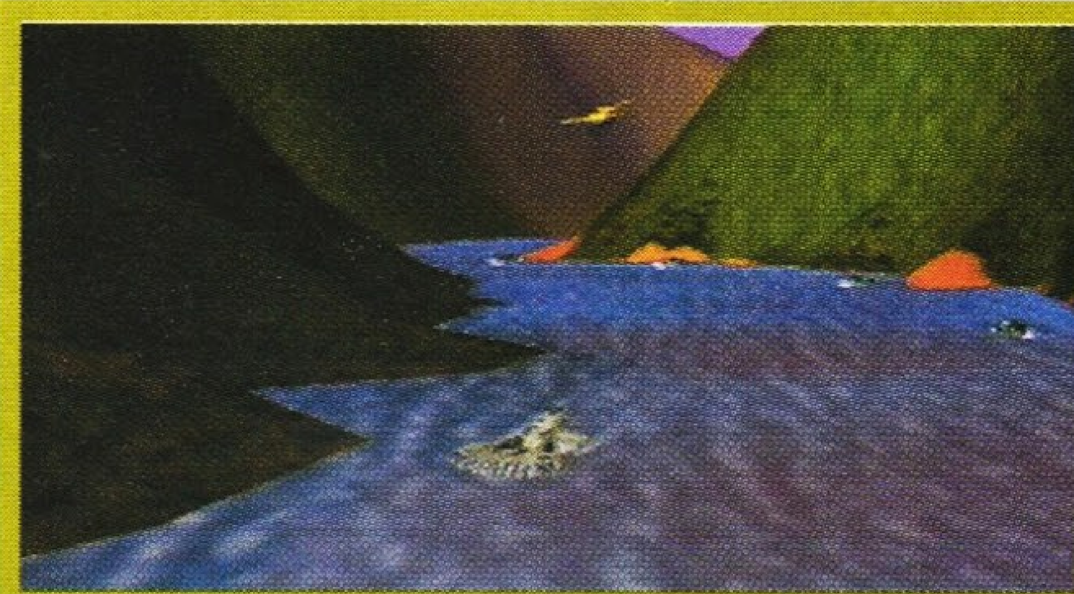
Categoria

acción simulación

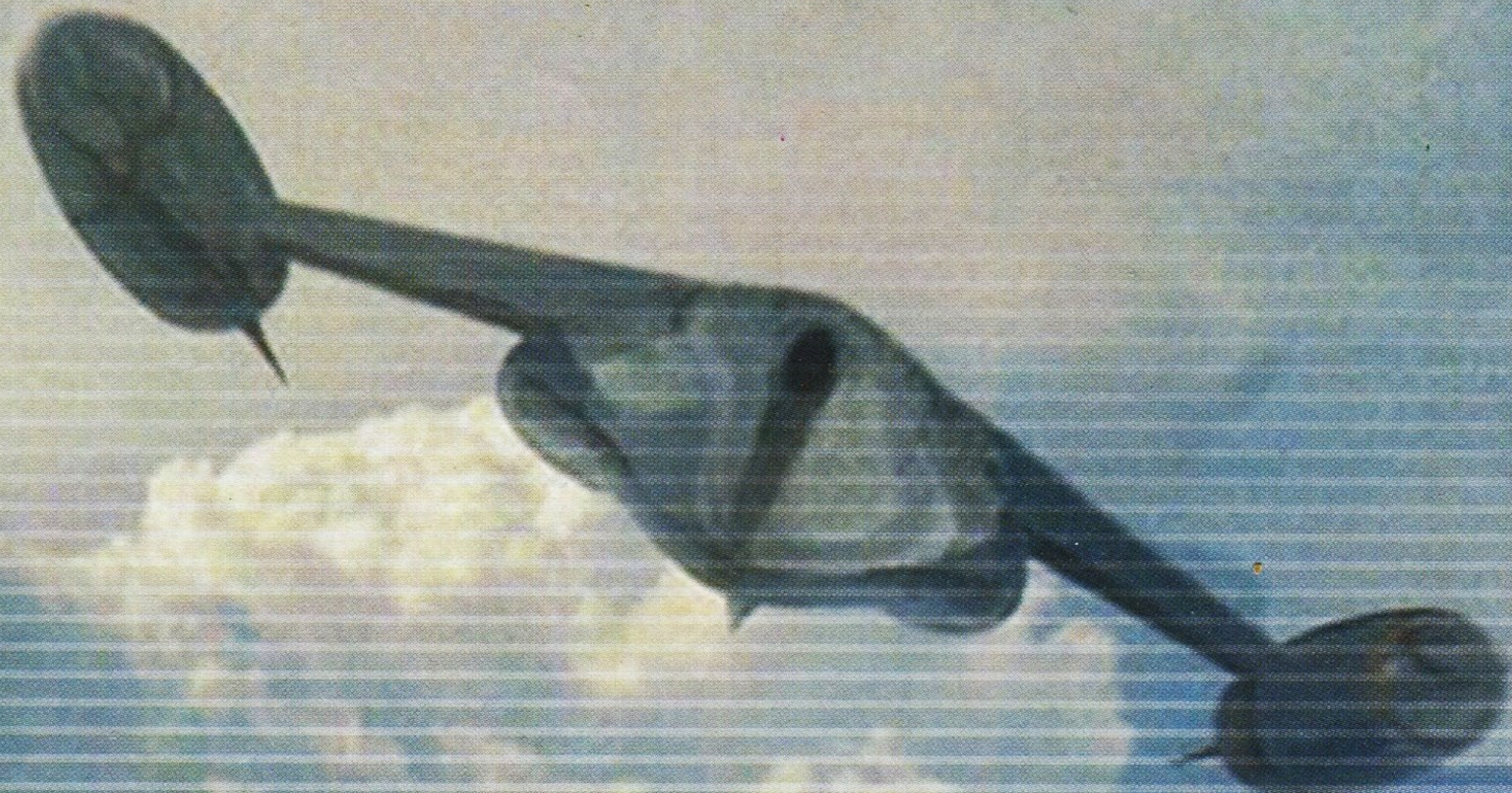
Lanzamiento

2K Diciembre

Battle for Naboo no es un juego que siga la temática de la película Star Wars: Episode I, sin embargo, está basado en los conflictos por los que pasa el reino de la princesa Amidala al verse atrapados por las flotas armadas de la Federación. ¿Cómo es esto? pues tú eres uno de los tantos pilotos que se encuentran en Naboo cuando los androides hacen su aparición tratando de apoderarse de este planeta, por lo que junto con tus compañeros, pelearás para liberar al planeta junto con sus habitantes antes de que la Federación tenga control absoluto de todo lo que pasa. De hecho, podríamos decir que es una historia alterna a Episodio I mientras la princesa Amidala hace su viaje acompañada de Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi.

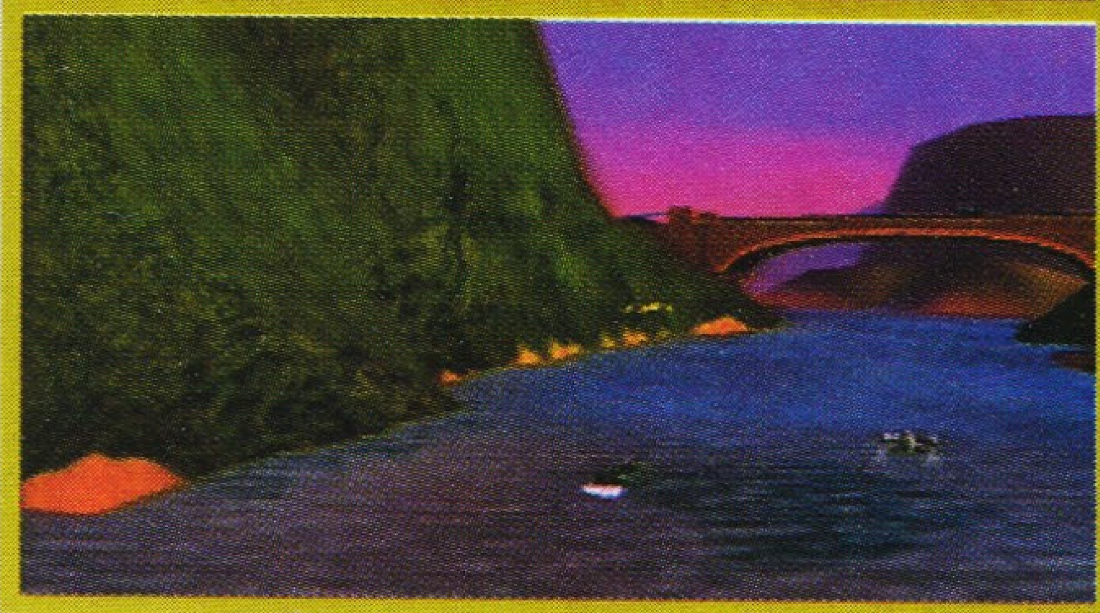


Aún así, cualquiera que pona sus manos sobre el juego, tendrá absolutamente todo lo que espera de un juego de tales magnitudes.









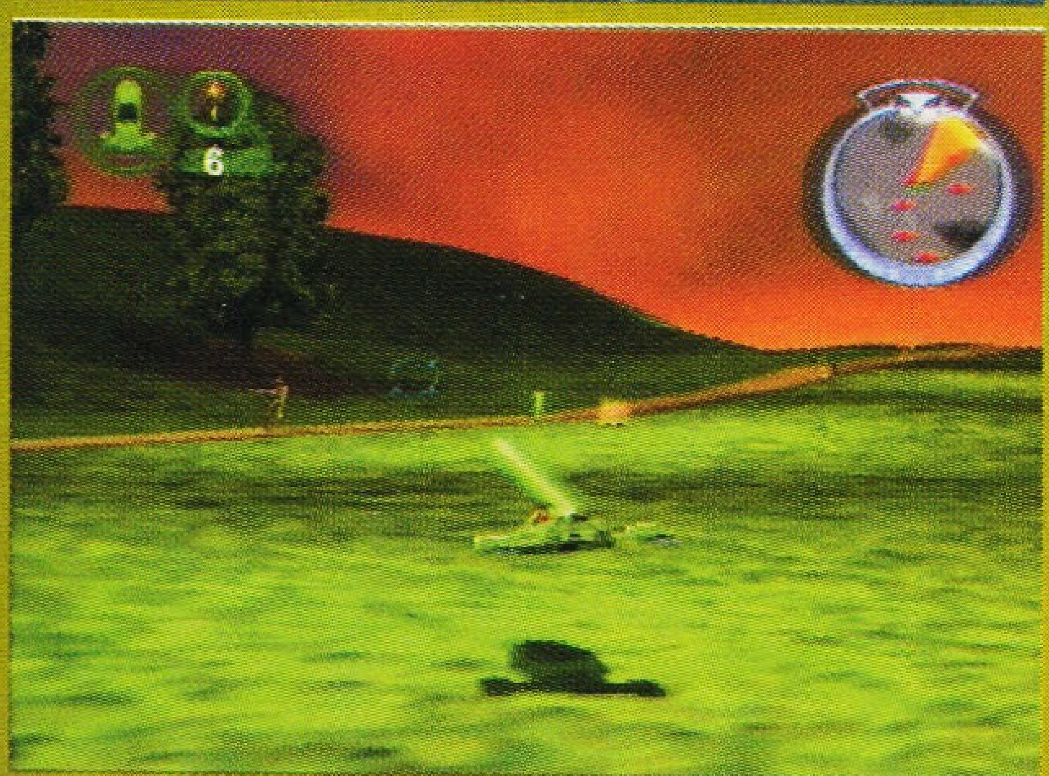
El desarrollo del juego es bastante parecido al de Rogue Squadron respecto a que la longitud del mismo, se ve dividido por capítulos con diversas misiones cada uno, sin embargo se ven grandes diferencias al entrar en cada uno de estos capítulos. Un factor bastante importante es que no sólo cuentas areonaves capaces de atacar aire y tierra, si no también contarás con vehículos terrestres y marítimos que harán su parte al nivel del suelo, por ejemplo, en la primera misión tendrás que salir de la capital abordo de un pequeño vehículo atravesando por sus calles y lógicamente eliminando absolutamente a todos los androides que osen ponerse en tu camino. Pero eso no es todo, los niveles son tan variados, que es muy probale que tengas la necesidad de jugarlos una y otra vez por el simple hecho de disfrutarlos.





La gran vaeriedad de vehículos están diseñados para cada situación, además de las grandes diferencias entre cada uno de ellos, ya sea su maniobrabilidad, velocidad, fuerza de ataque o armas secundarias. Pero eso no es todo, en varios niveles tendrás que llegar hasta ciertos hangares donde tendrás la posibilidad de cambiar de vehículo para así darle un giro total al desarrollo de la misión. Lógicamente, la primera vez que juegas este título tendrás que utilizar el vehículo asignado para la misión, sin embargo, una vez que hayas encontrando nuevos métodos de transporte, estos se verán accesibles en capítulos que anteriormente hayas conquistado, dándote así la oportunidad de estar mucho mejor preparado para conseguir las medallas en todos los niveles y obtener los secretos que las fuerzas armadas de Naboo tiene para ti.














Claro está que los programadores de Factor 5 retomarían buenos conceptos de su previo lanzamiento para mantener el buen factor de diversión y motivar a los compradores a jugar nuevamente cada uno de los niveles y uno de esos factores es encontrar en cada escenario, los íconos de Bonus con los cuales podrás tener un mejor escudo para tus vehículos, armas más potentes o misiles teledirigidos, entre otras cosas.

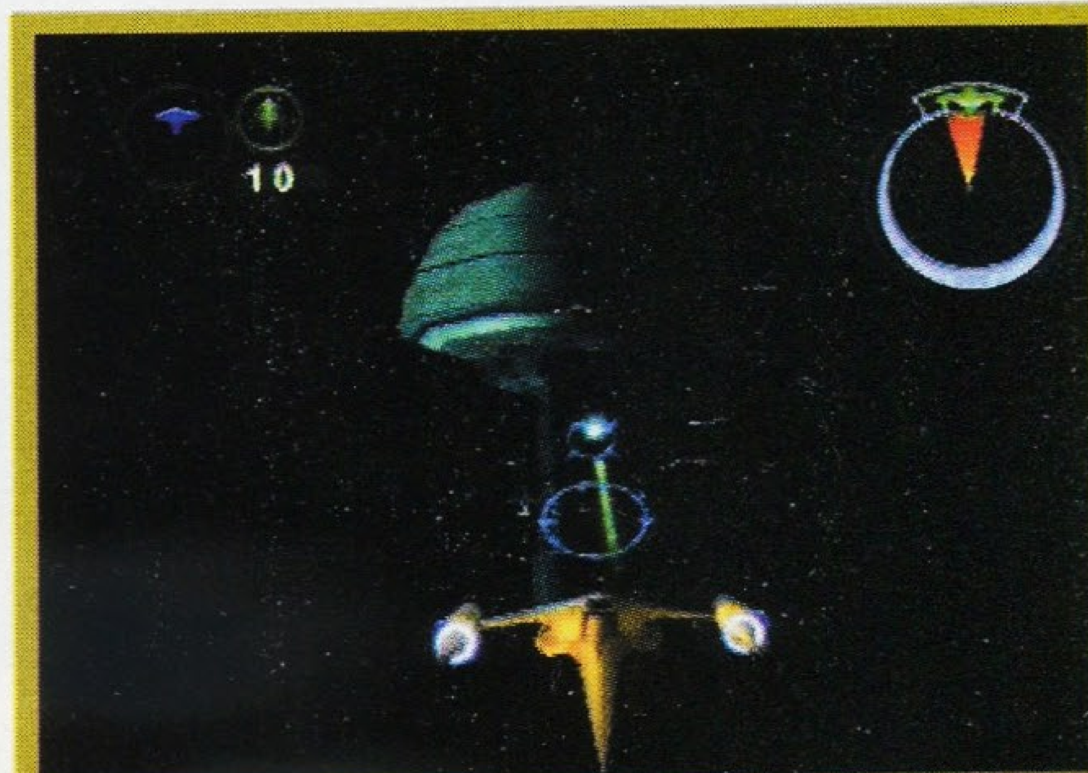
Como puedes ver, Battle for Naboo es tal vez un juego que puedes llegar a terminar como se dice por aquí "en caliente", pero el reto está en obtener todas las medallas para obtener nuevas misiones al igual que vehículos.

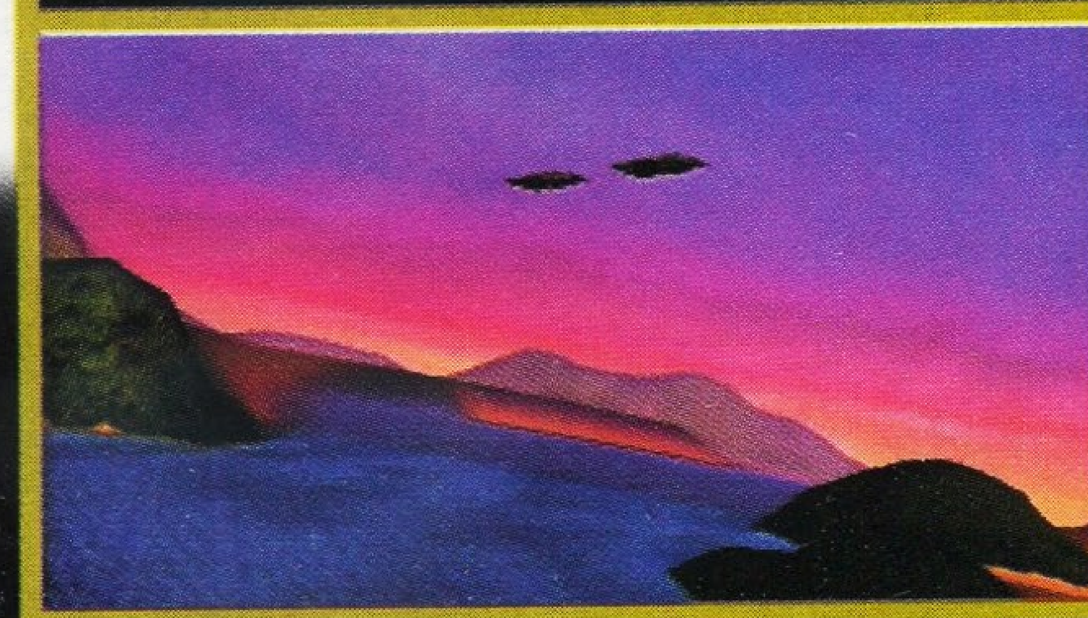




Retomando el punto antes mencionado del Engine del juego, es muy impresionante por la forma en la que los programadores se enfrentaron a las limitantes del sistema. En muchas ocasiones tendrás la posibilidad de controlar aeronaves que se desplazan a grandes alturas y lógicamente el panorama es muy vasto.

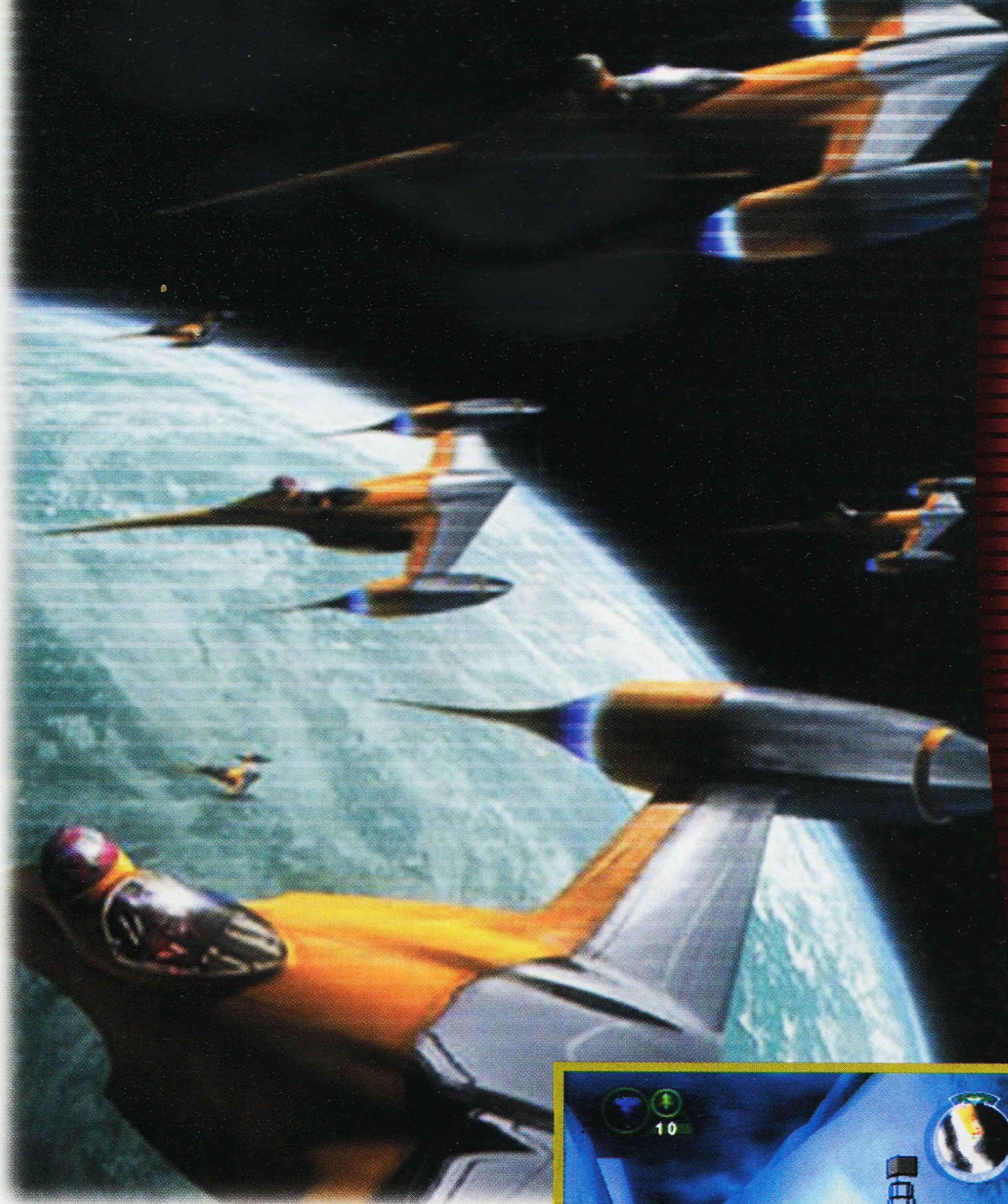
Pues para esto, Factor 5 se las arregló tan bien, que puedes ver sin ningún problema hacia el horizonte sin que las montañas u objetos realmente grandes se presenten muy repentinamente, ajustando de manera muy eficaz el ya muy mencionado "pop-up" aunque aún hay algunos detalles que saltan a la vista como son las casas o árboles, tendrás una excelente visión de todo lo que pasa a tu alrededor.











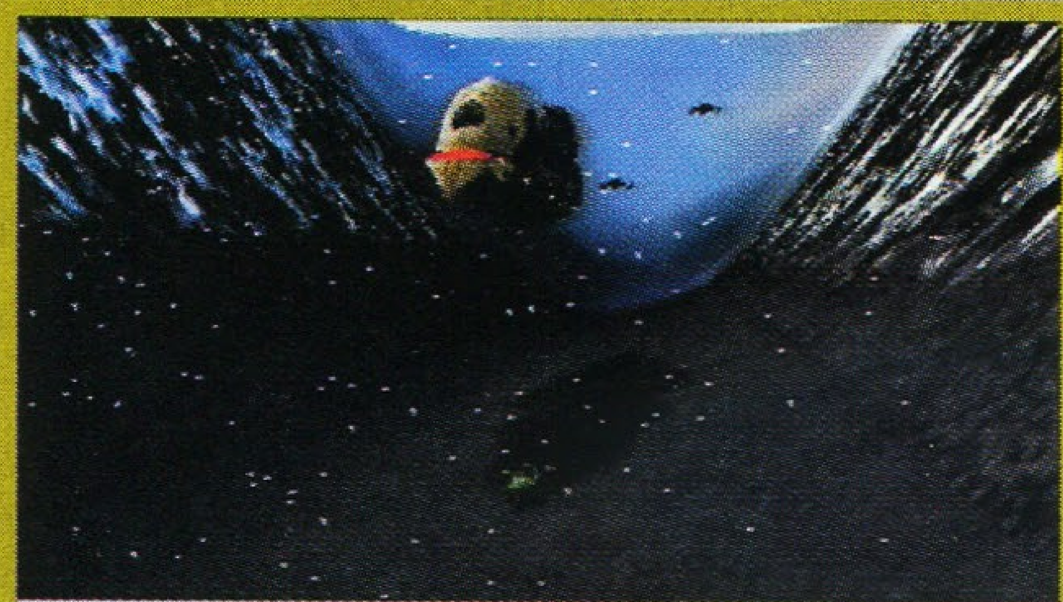
## Segunda opinión

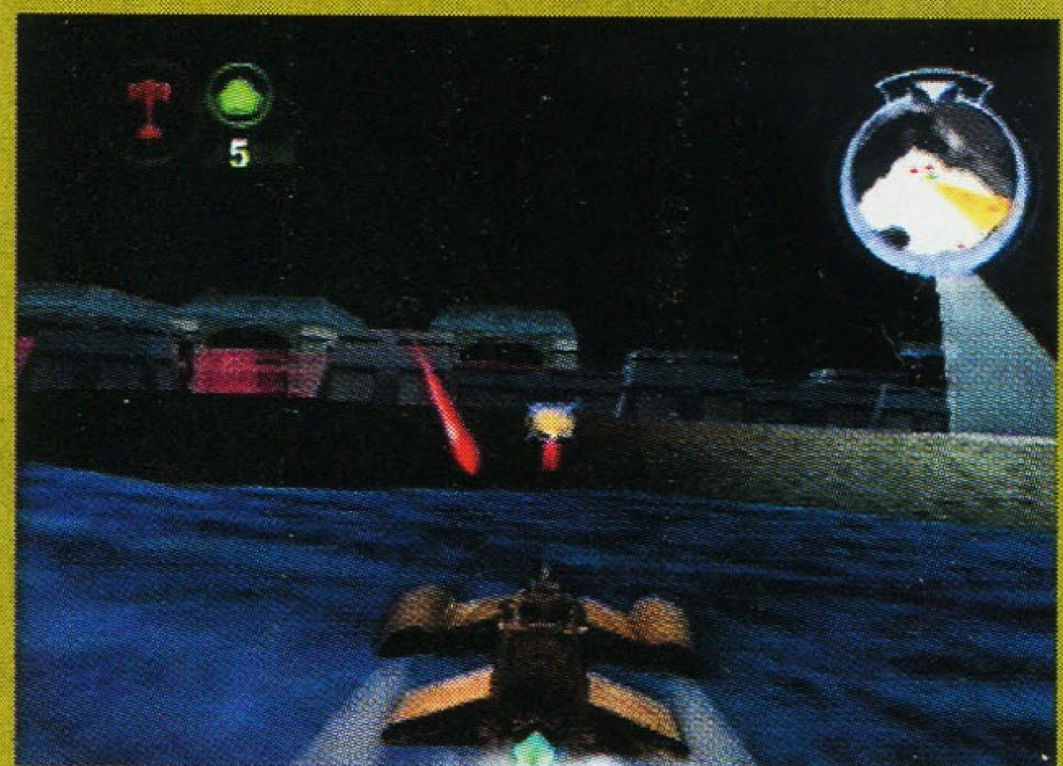
Todos nos esperábamos un simulador muy semejante al juego anterior de Factor 5, pero nos sorprendieron con un modo de juego con varias alteraciones muy bien logradas.
El juego corre perfectamente y sobretodo utilizando el Expansion Pak, no cabe duda de que este gran equipo de programadores tiene bastante experiencia para crear juegos en el Nintendo 64.
Al prender el sistema te sumergerás completamente en el maravilloso mundo de Star Wars: Episodio I gracias a la excelente ambientación, musicalización orquestada y lógicamente las batallas.
El gran punto de este juego es el de poder cambiar de naves de combate durante la misma misión, por lo que podrás probar una nave, si no te gusta, pues sólo tendrás que regresar al hangar para tener otro punto de vista totalmente diferente.
Resumiendo, Star Wars Battle for Naboo es un juego lleno de acción digno de tener en sus adentros la franquicia de Star Wars.

Conejo




El juego está impecable, los gráficos están muy bien definidos, el frame rate nunca se ve afectado, la música está soberbia (hasta parece que John Williams y su orquesta estuvieran compresos dentro del cartucho), el control inmejorable y por si fuera poco, el audio te adentra muchísimo con la gran cantidad de diálogos que te mostrarán la historia, desarrollo y sobretodo, nuevos objetivos dentro de las misiones.
Las batallas son extremadamente dinámicas, dependerás demasiado de tus habilidades para poder sobrevivir hasta el final.
Los combates en el espacio son verdaderamente claustrofóbicos y dependerás al 100 % de tu radar, ya que las fuerzas de defensa de la Federación son muy buenos, sobretodo porque se limitan a atacar por escuadrones, dándoles la ventaja de múltiples ataques contra un mismo objetivo.
Para los que jugaron Rogue Squadron, será un excelente reto y para los fans que han visto muchísimos juegos mediocres para otros sistemas basados en el primer capítulo de Star Wars, Battle for Naboo será la redención.









## Lo bueno es que...

- El Expansion Pak le da una excelente definición al juego detallándolo en todos los aspectos.
- Los fans de Star Wars quedarán encantados con los escenarios, naves y lógicamente las batallas.
- En concreto, un juego que muy bien vale la pena tener en la colección.

## Lo malo es que...

- Si tiene puntos malos, la verdad no se los vimos (y no es porque lo alabemos demasiado, simplemente es un título que tienes que jugar para darte cuenta que no mentimos).




Aquí debes encontrar la forma de hacer que tus amigos entren al museo pero debes tener cuidado, ya que dentro de él hay un guardia con una lámpara haciendo la función de velador, el cual si te ve o te toca te sacará del museo y tendrás que empezar otra vez desde la entrada por la ventana del museo.

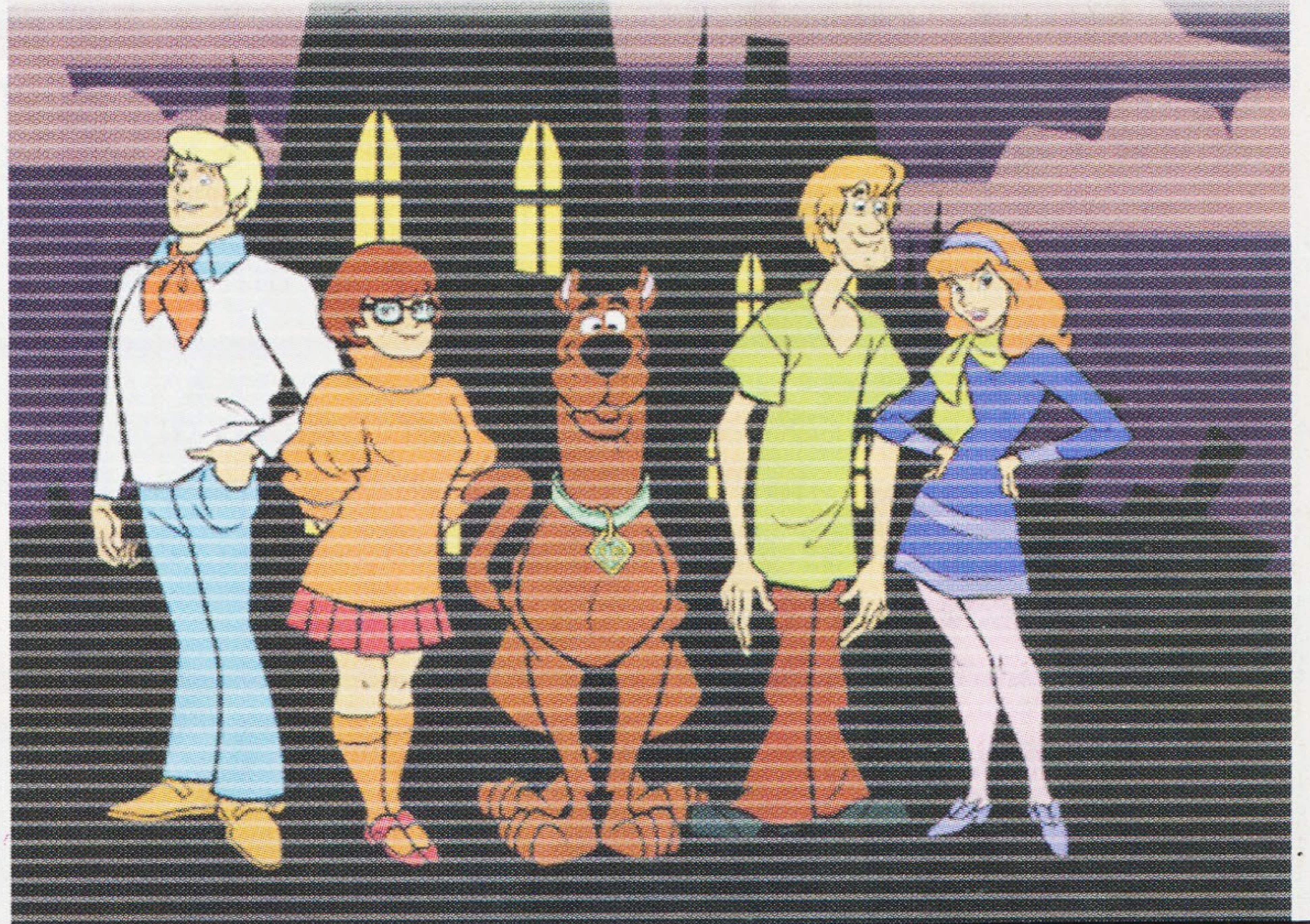


Y ya que llegan todos tus amigos, aquí empezará toda la historia y así como en la caricatura, se va la luz y se pierde uno de los integrantes de tu equipo y tendrás que ir a descifrar el misterio yendo a rescatar a Velma y continuar con la historia.



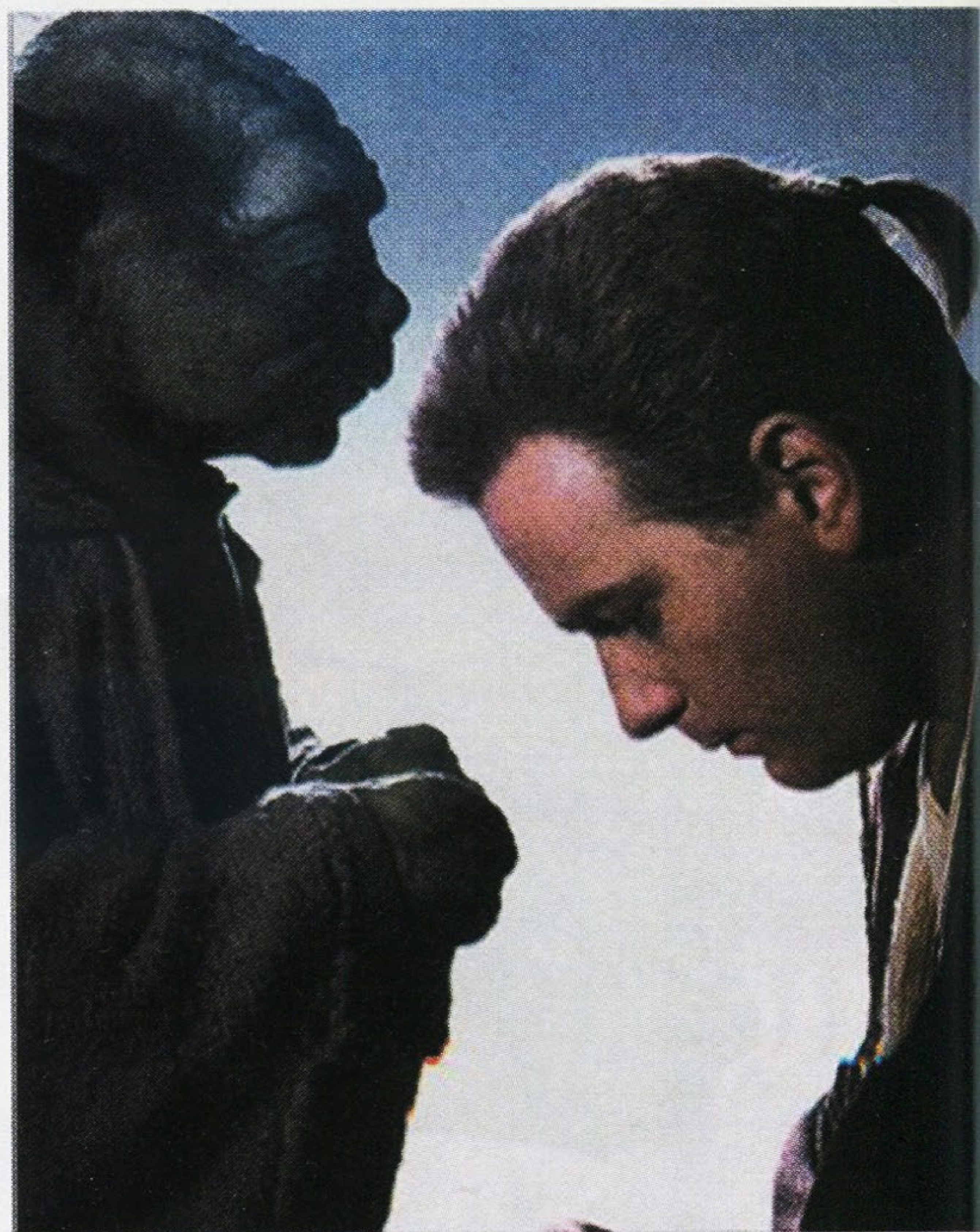


Cuando te metas a la cafetería con poca energía, Scooby te tirará comida hacia atrás y debes atrapar toda la comida posible para que Shaggy se la coma haciendo sandwiches, y así recuperará energía para un buen rato.



# a fondo

# STAR WARS EPISODE I OBI-WAN'S ADVENTURES



Compañía: THQ

Compatible:



Clasificación: EVERYONE E

Desarrollado: Hotgen Studios

Memoria: 16 megabit

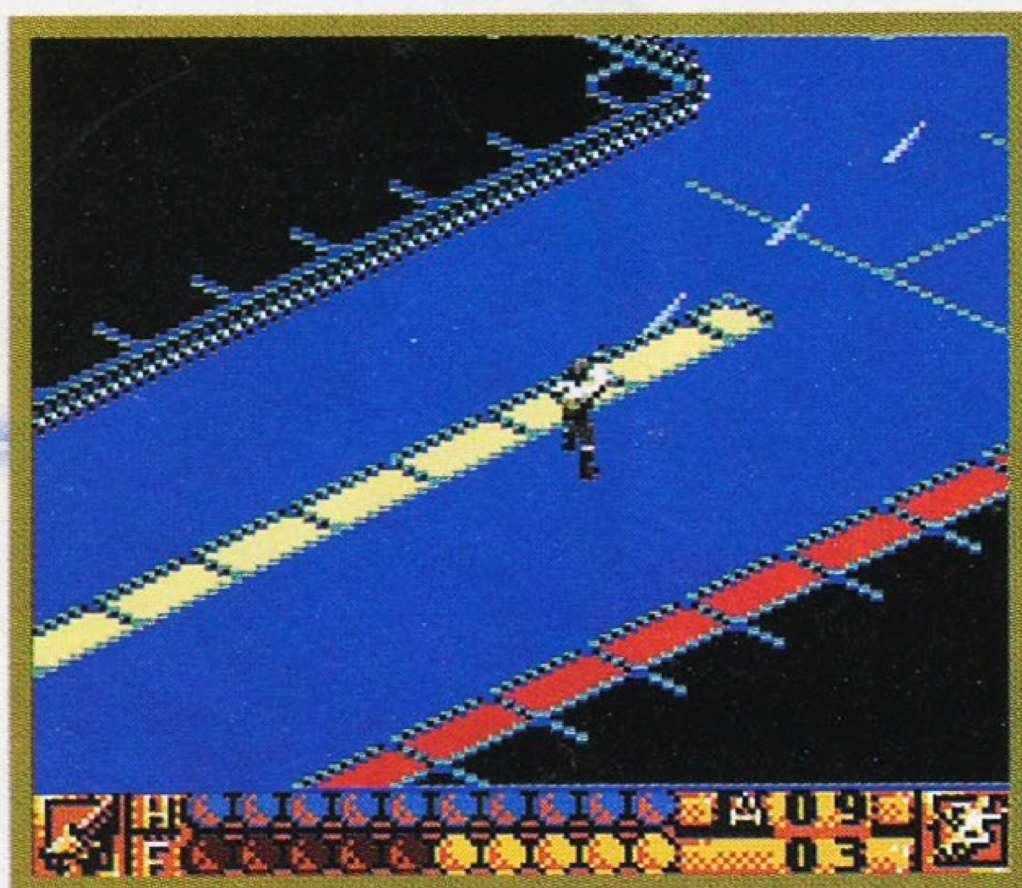
Categoria: A aventura

Lanzamiento: 2K diciembre

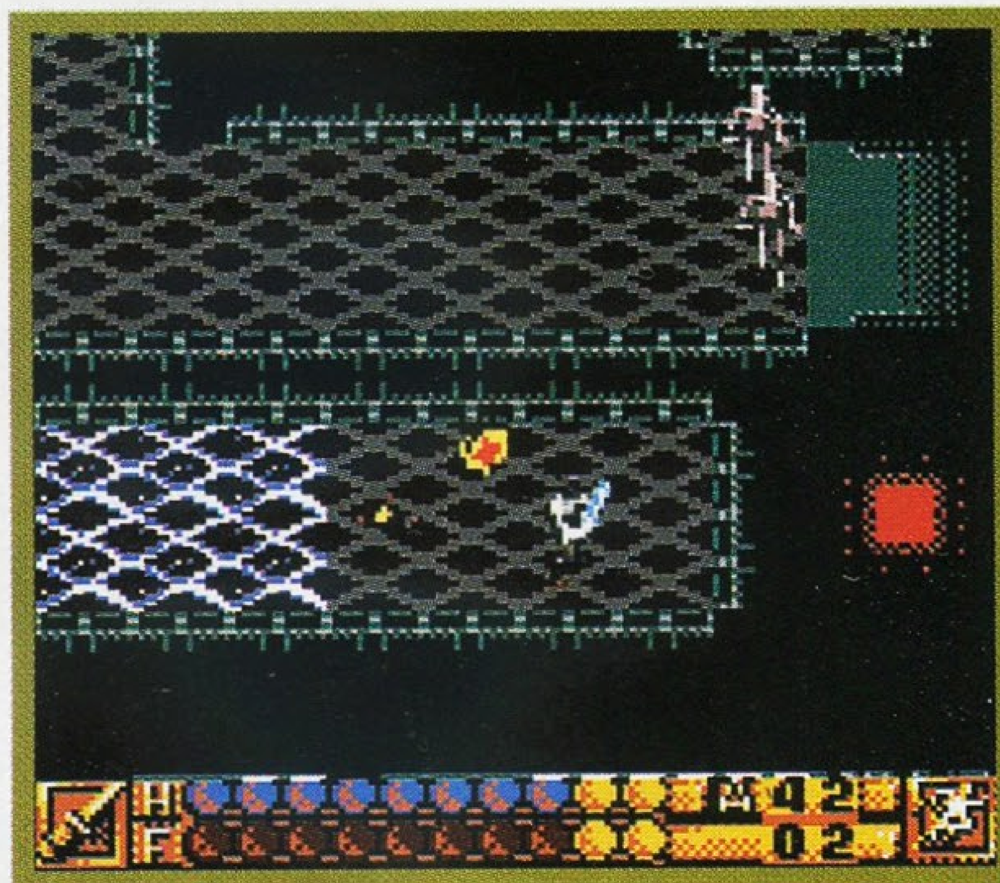
¿Cómo no crear un juego en el cual actúe el conocidísimo Obi Wan? Pues, THQ trae para ti un juego de acción y como estelar al mencionado Obi Wan. Este gran título es Star Wars Obi Wan Adventures donde el protagonista va con un solo objetivo: Destruir a Darth Maul.

Todo empieza como en la película del Episodio I, cuando llegan los Jedi al Trade Federation Ship para que no hagan una invasión a Naboo, pero ahí traicionan a los Jedi y empieza la historia del juego donde Obi Wan sale solo y empieza a pelear contra los droides y los droidekas a quienes como sabes, no los puedes destruir con la espada o regresándoles los rayos.

En este título contarás con 3 armas diferentes: la clásica pistola láser, la espada láser y la fuerza, estas armas están representada con varios ítems diferentes que encontrará Obi Wan en su camino durante la historia.

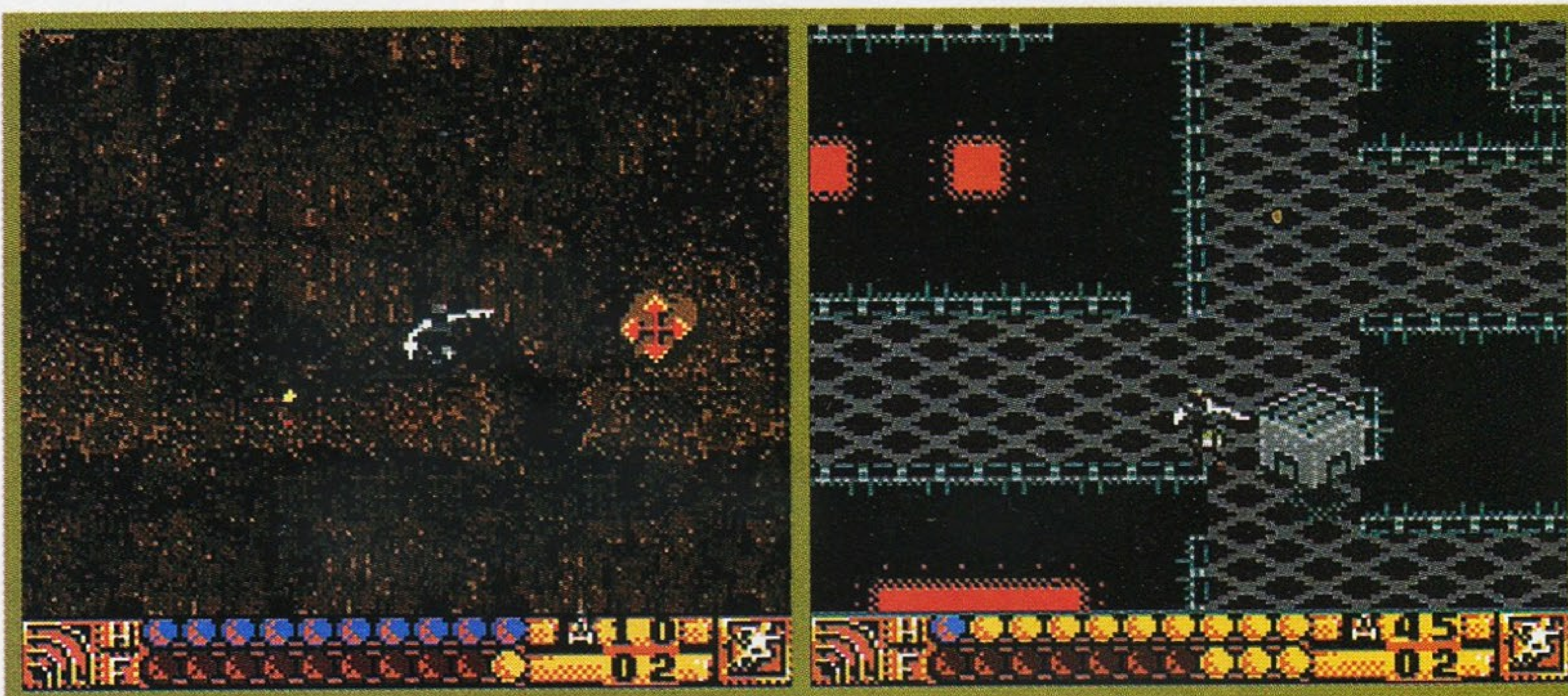


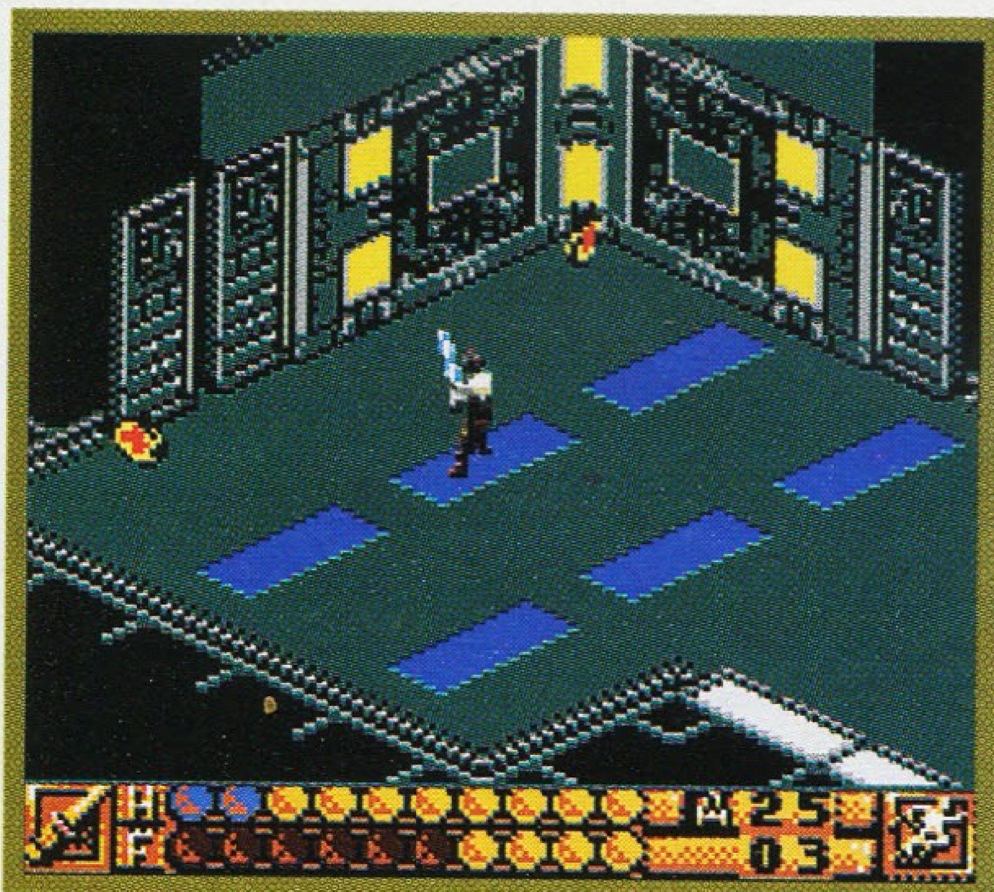
La primera es la Pistola, la cual cuenta con un contador y cada que tomes los ítems en forma de Pistola láser, te subirá el número de balas.



La segunda es la Espada láser, la cual es infinita mientras la uses y al igual que en la película, les puedes regresar los rayos a los enemigos y destruirlos más fácilmente.

La última es la Fuerza, que estará representado por unos ítems como esferas y cada que tomes uno, te subirán la barra color rojo que está debajo de la energía, esta arma te servirá para levantar cajas, quitar el escudo magnético de los Droidekas, mover cosas, etc. Cada que pones esta arma te marca un radar de donde quieres usarla.

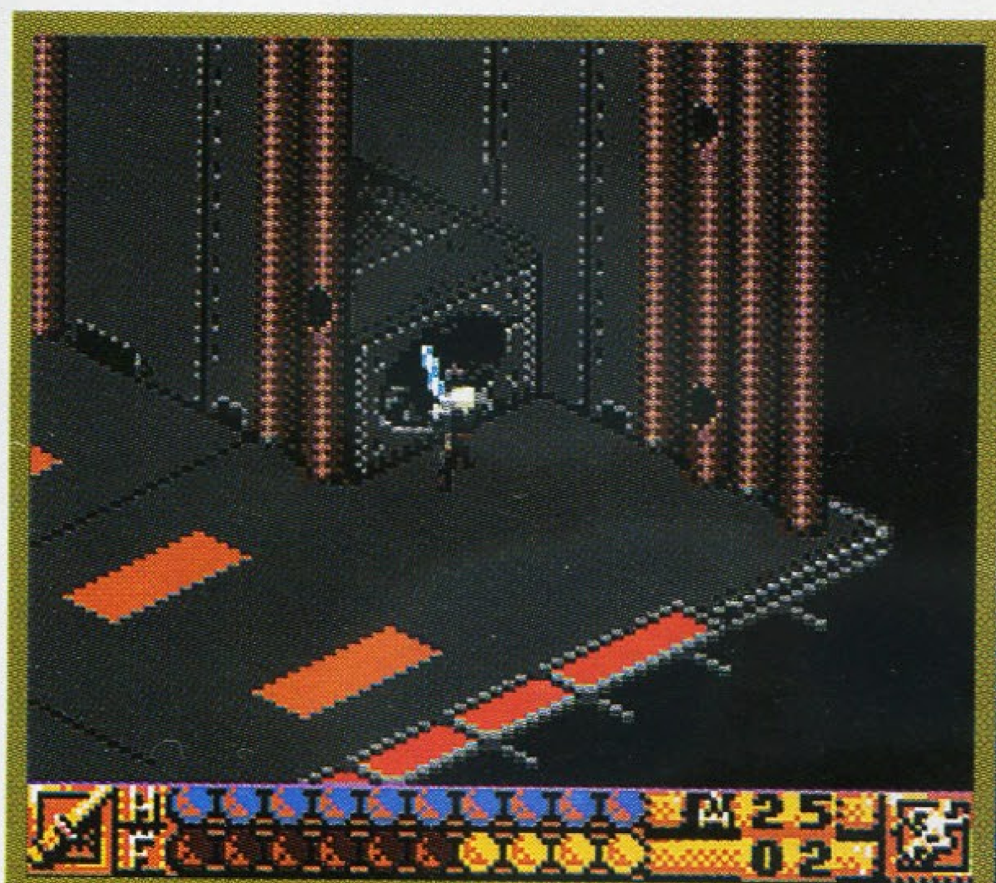


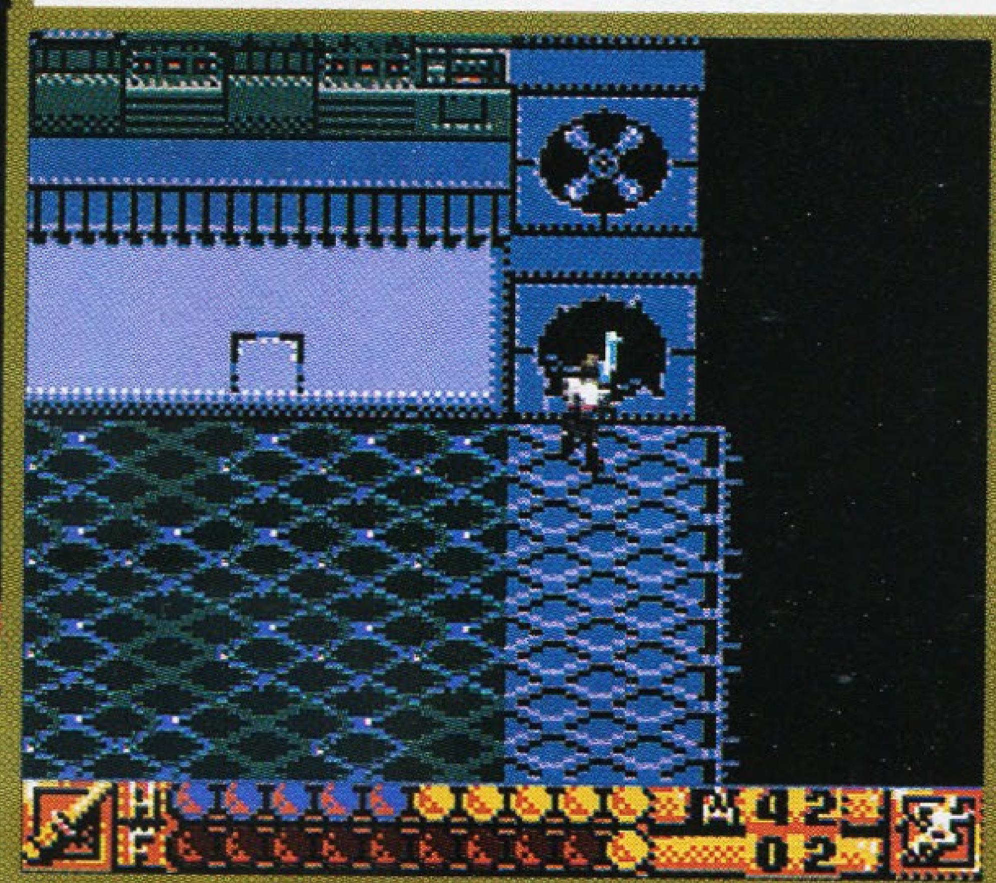


También te encontrarás unos ítems de vida, estos te ayudarán en toda la historia para que no pierdas luego, luego, o si no, te suben la energía de Obi Wan.

Si llegaras a perder toda tu sangre, tienes derecho a 3 continues desde donde te quedaste y ya que se te acaben los continues, tendrás que empezar desde principio, pero si anotaste el password que te dan terminando cada nivel, podrás empezar desde el inicio de ese nivel.

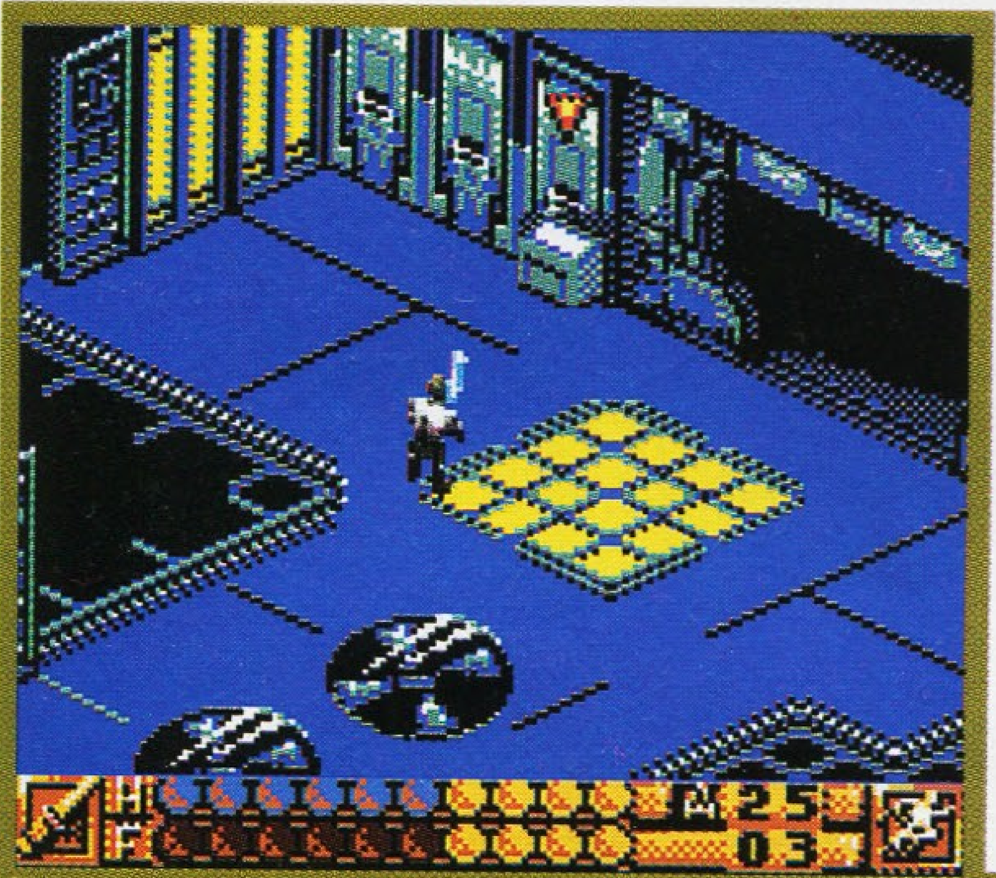




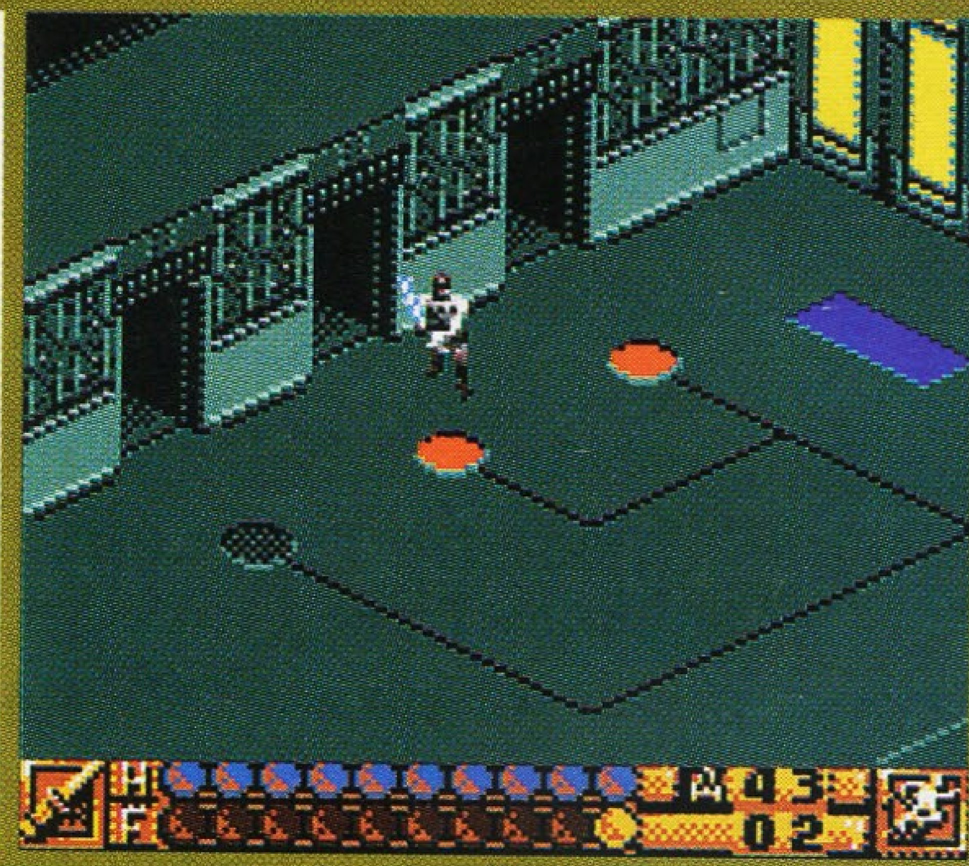


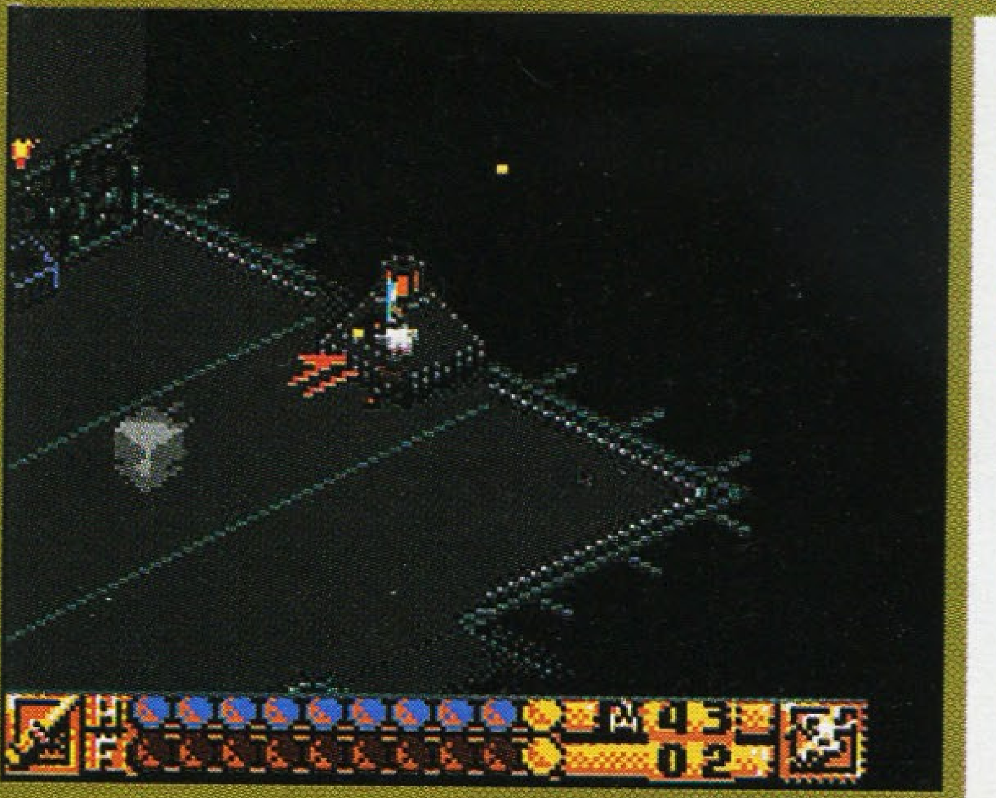
Después entrarás al Ducto de respiración, donde antes tienes que destruir el ventilador que está quieto para poder pasar, luego se abrirá y ahí seguirá la historia de Obi Wan, donde puedes ir encontrando más ítems.



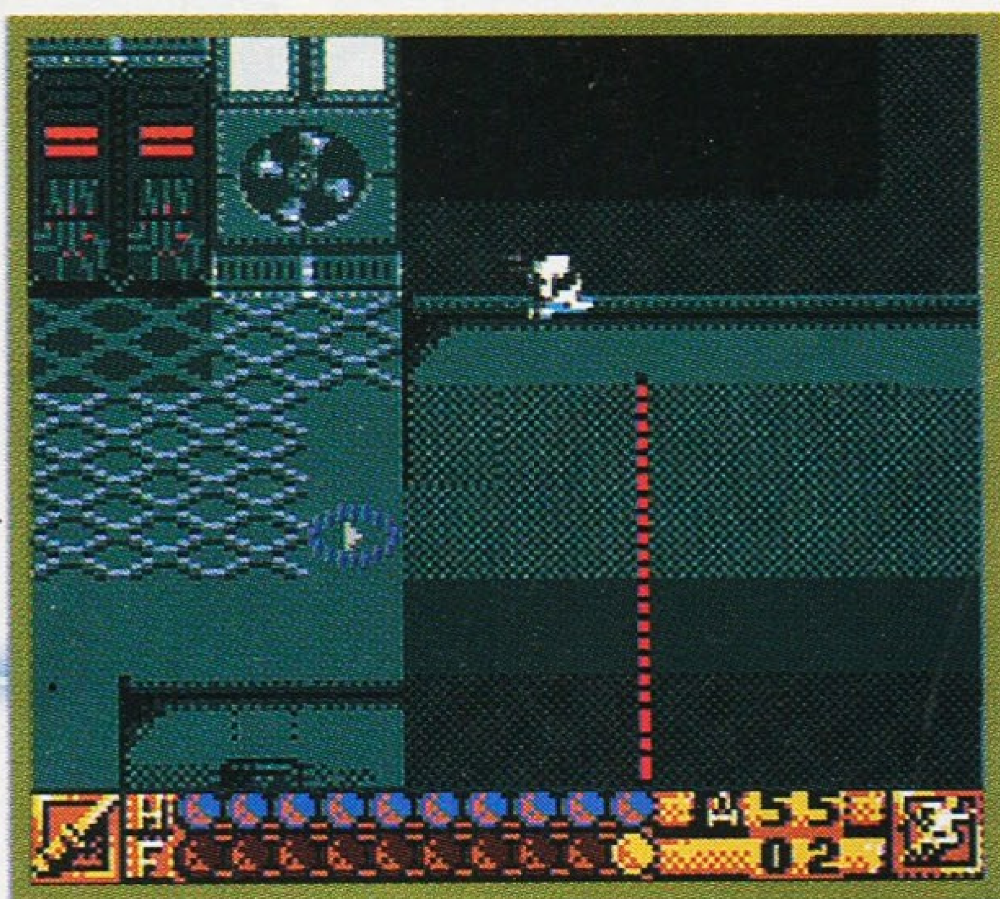


Algo muy especial que tiene este título es que, para poder abrir las puertas, te indican encima del interruptor donde debes accionarlo, pero hay algunas en las que debes hacer diferentes pruebas para que se abran las puertas o llevar un diferente orden para accionarlas.



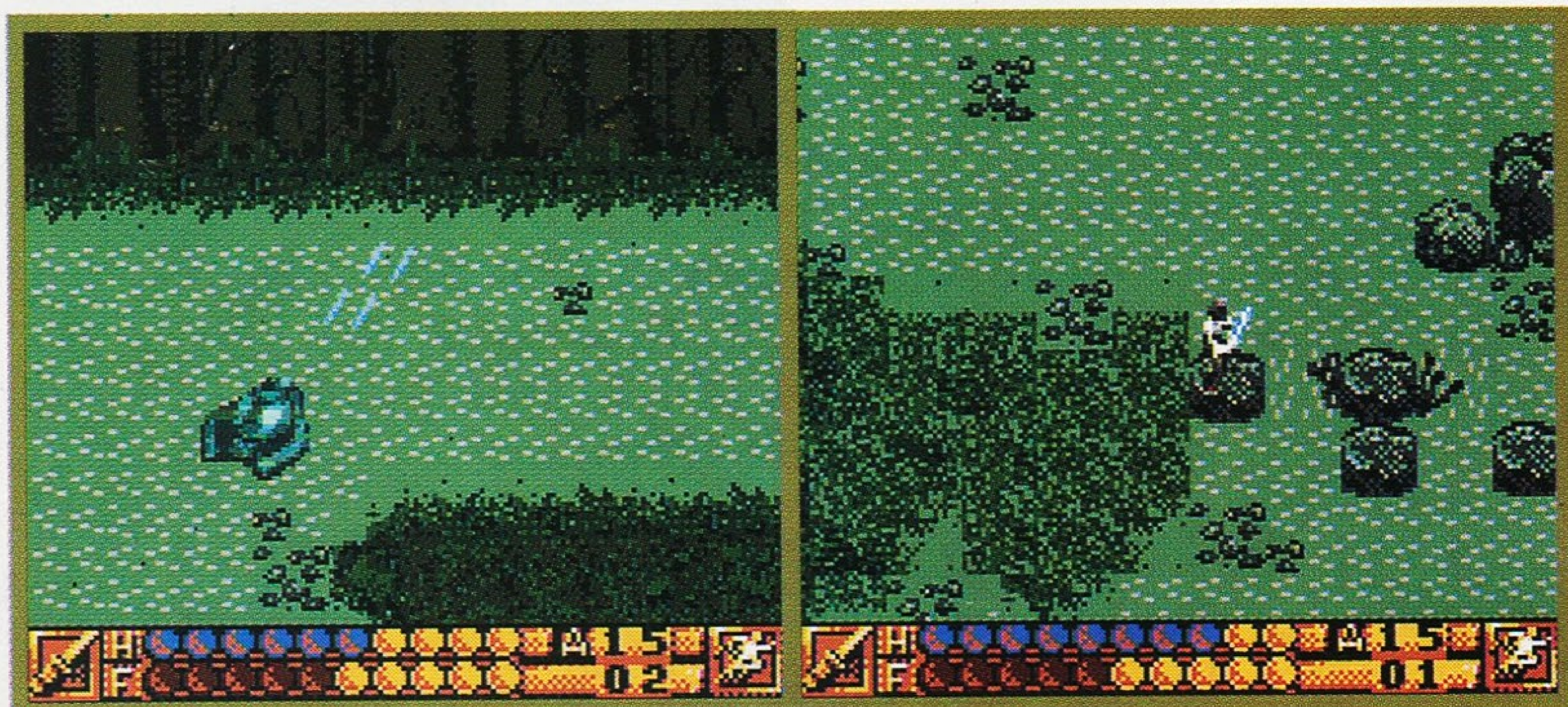






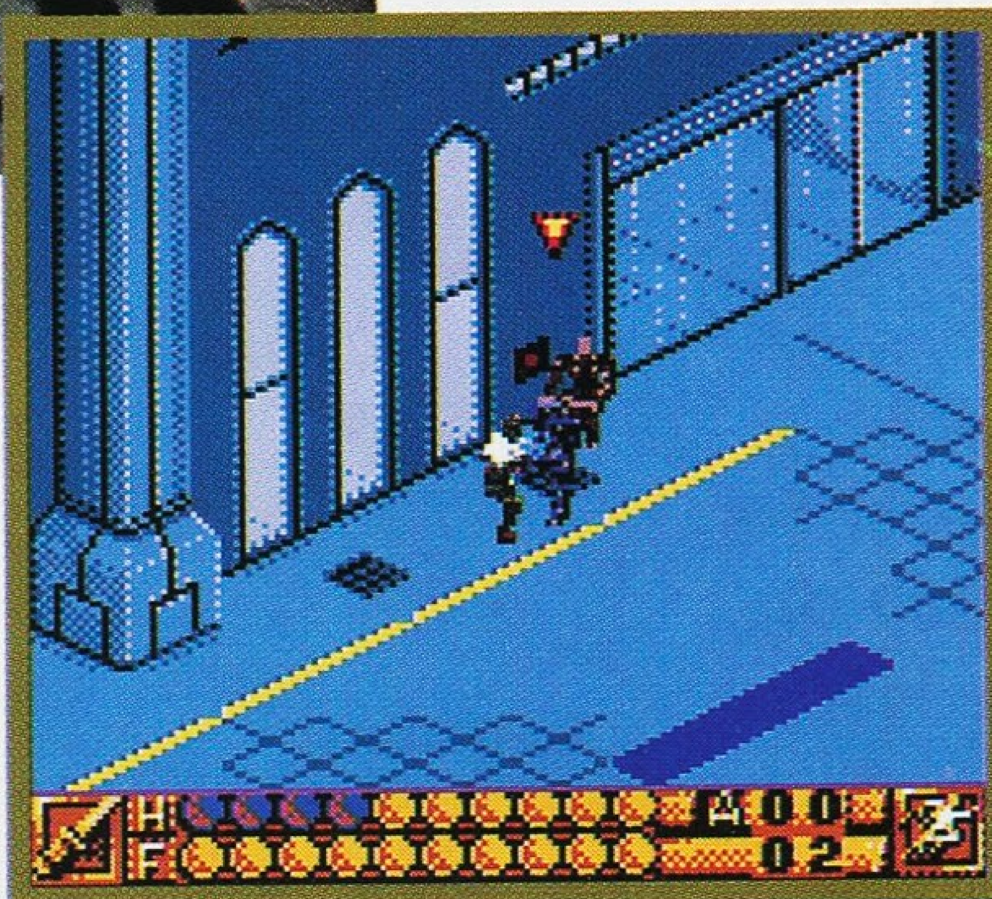
También en el piso habrá una serie de flechas alrededor de un círculo, esto es para saltar hacia donde indica la flecha, pero cuidado, porque si lo haces muy débil caerás hacia el precipicio y perderás un continue.

En otro lugar habrá unas piedras que con tu espada tendrás que aventarlas, pero debes tener precaución con éstas, porque si se te regresan, te pueden herir y bajar energía, todo esto es para que puedas continuar tu camino en la historia.



Ya que llegas a Naboo, te encontrarás (como en la historia) a los androides pero un poco más fuertes y más difíciles de eliminarlos; también tienes que saltar ríos, lagos, etc. hasta llegar a la nave de donde partes a la ciudad de los bunganos.





Luego estar en la Federación de los Jedi y seguir adelante para llegar otra vez a Naboo, debes continuar con la historia para encontrarte finalmente con Darth Maul.



Este gran título está muy apegado a la historia, los cinemas son muy buenos porque ahí te van contando un poco más de la historia de los Jedi en el Episodio I, para ser un título de GBC la música está muy bien ambientada.

## Segunda opinión

El caballero jedi Obi-Wan está a punto de vivir su propia aventura en el Game Boy Color gracias a la compañía THQ en donde experimentaremos toda la historia de este personaje. Como te darás cuenta en este título están contemplando varias escenas de la serie de Star Wars siguiendo la línea de Obi-Wan y teniendo como final la pelea contra Darth Maul, la misma que se suscita en el Episode 1. La verdad este juego se ve interesante por la historia que maneja, además de que puedes hacer uso de la fuerza para vencer a los enemigos, pero claro que cuentas con tu inseparable sable láser o como último recurso tu pistola láser. En general es un buen juego para los que buscan un juego entretenido, si eres fan de esta serie, pero tiene algunos puntos flacos que no son de mucha importancia, aunque no aparezca Qui Gon.

EWAWO.

STAR WARS EPISODE I
OBI-WAN'S ADVENTURES

## Lo bueno es que...

- Las armas son como las reales.
- No es muy difícil encontrar los ítems.

## Lo malo es que...

- La fuerza se te acaba muy rápido
- No son infinitas las balas de láser y deberían serlo.
- Que nunca durante el juego aparece Qui Gon como jugador.

# a fondo

## Woody Woodpecker Racing

Esta vez el legendario Pájaro Loco tendrá un juego de carreras en el cual todos los amigos del loquillo estarán sobre un pequeño auto o kart compitiendo por tener buenos tiempos, medallas y hastas copas.

Revolucionando un clásico juego en el N64 como es el famoso Mario Kart, ha llegado el gran título Woody Woodpecker Racing, el cual estará listo para tu GBC, en una carrera de varias pistas contra todos los personajes del Pájaro Loco.

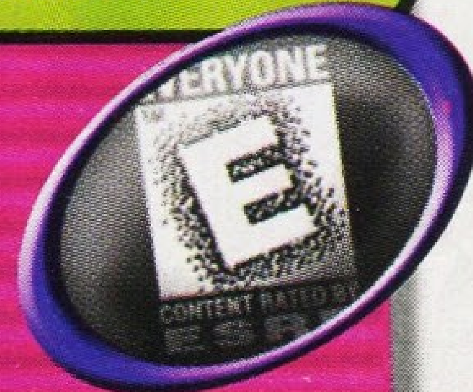
Compañía




Compatible



Clasificación




Desarrollado




Memoria




Categoria




Lanzamiento




MODE SELECTION
EXTREME
GRAND PRIX
SPRINT
TIME ATTACK

EXTREME
CUP CLEARED
CONGRATULATIONS



Great!! You're in 1st!
Aim at full victory
on all cups!

EXTREME
CUP SELECTION
3rounds tournament

Este título consta de varios modos de juego como es el Extreme, en el que tendrás que correr en 3 pistas diferentes en modo de descalificación y tienes que llegar en los primeros lugares para poder pasar a la siguiente pista y cada que terminas una de estas pruebas, podrás pasar al modo siguiente de dificultad.



MODE SELECTION
EXTREME
GRAND PRIX
SPRINT
TIME ATTACK

Siempre que termines tus tres pistas correspondientes a cada nivel, te darán como premio un punto estos puntos te servirán para ir comprándole cosas a tu pequeño auto.

Te podemos mencionar que en cada pista puedes obtener diferentes ítems para hacer daño a los contrincantes y estos los consigues en las cajas que están en el piso marcadas con una extrella. Una vez que lo tienes, lo podrás activar con el botón B; por ejemplo, un cohete teleridigido, un petardo, un ítem para que te hagas invencible como la estrella de Mario Kart, etc.



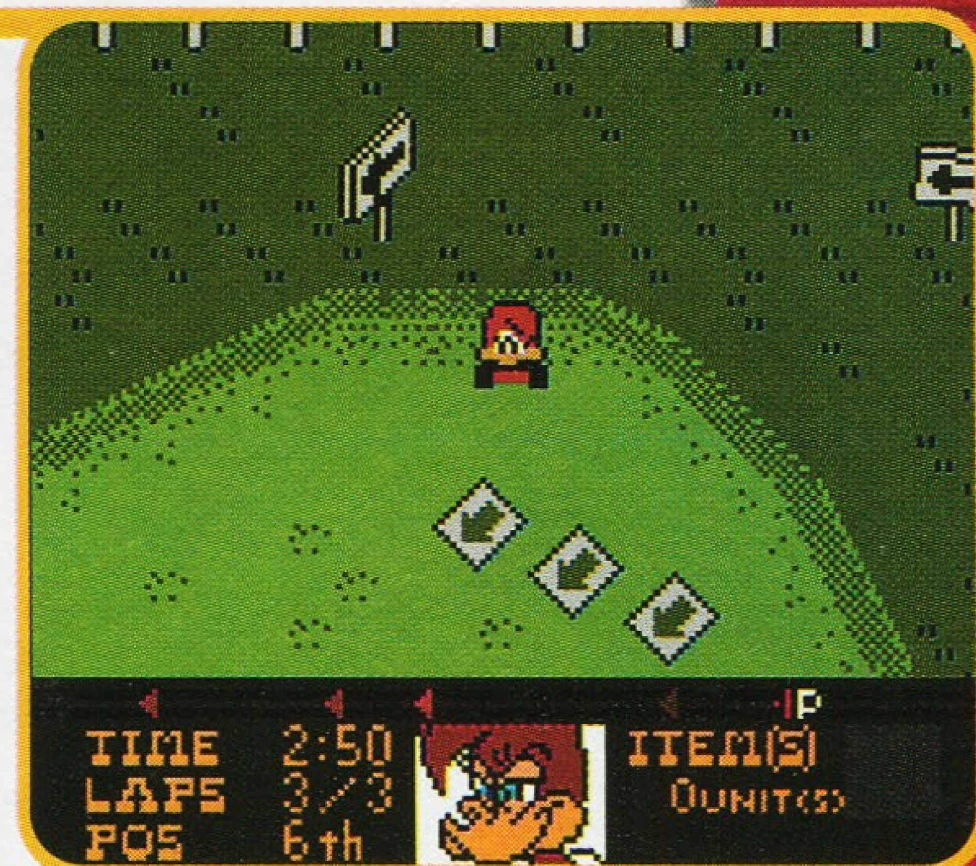









Iniciando la carrera también puedes salir con mini-turbo si te esperas a presionar el acelerador antes de que acabe el conteo del número uno.




Viendo en el piso de cada pista te encontrarás un ítem que también sirve como turbo esto es una flecha, pero debes tener cuidado con los contrincantes porque también la usarán y se te adelantarán demasiado.




Indudablemente en este gran título también hay un modo de ganar copas, el cual es el llamado Gran Prix. En este modo cada que termines en un buen lugar te darán puntos y hasta obtener el mayor número de puntos para que te califiquen y encontrar los personajes ocultos que hay en este juego como Chilli Willy y varios más.

Después de haber ganado un buen número de carreras, podrás levantar tu coche a lo máximo, esto quiere decir que hay tres niveles por cada cosa de las que puedes comprar por ejemplo hay tres tipos de neumáticos diferentes.




A parte hay otro modo de juego el cual se llama Sprint, aquí nada más sirve para que corras una carrera y en cuanto la termines, te darán puntos y así tener tus corredores con experiencia de carrera.







También habrá otro modo de carrera que es el Time Attack en este modo escogerás tu pista y podrás romper tu récord de tiempo, aquí cada que termines una pista tendrás un fantasma como en Mario Kart para poderle ganar y seguir rompiendo tus récords.



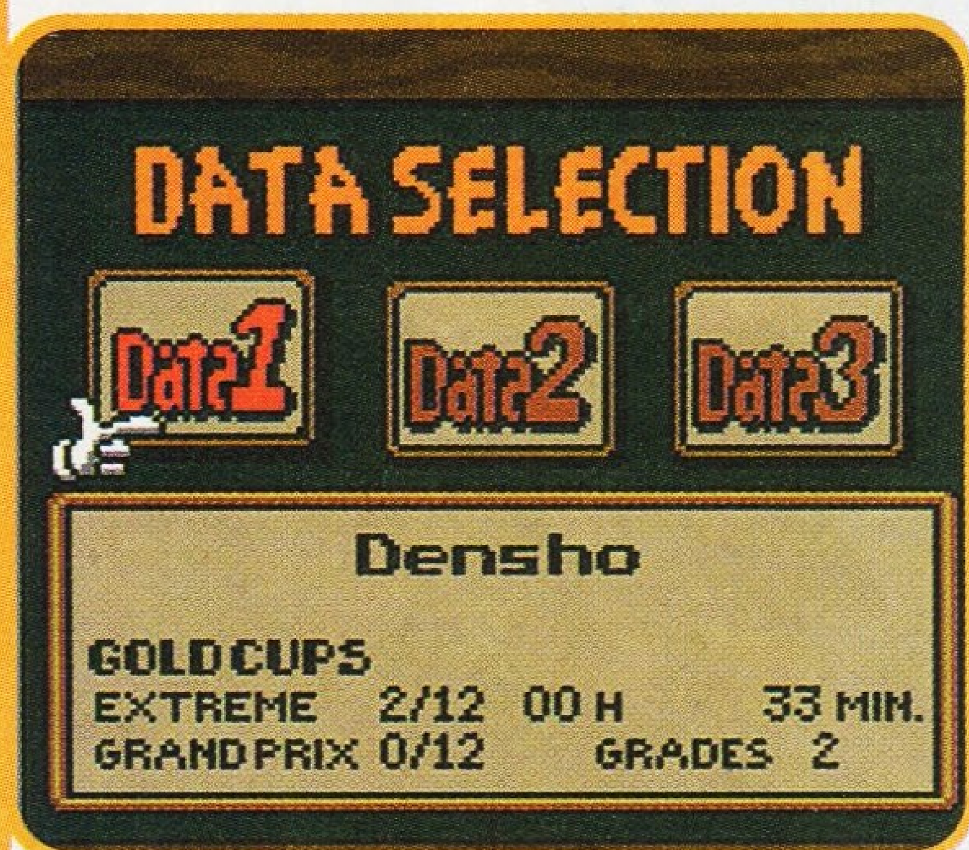
En este título también hay pistas escondidas y tienes que acabar las primeras copas para que se abran, claro son un poco más difíciles.

Acerca del Pájaro Loco te podemos decir que está muy bien caracterizado y también todos sus amigos, el movimiento del carro es muy bueno, porque tienes casi todas las perspectivas cuando va hacia arriba se ve por atrás, cuando va de lado se ve el personaje de lado y cuando va para abajo se verá el personaje desde el frente.

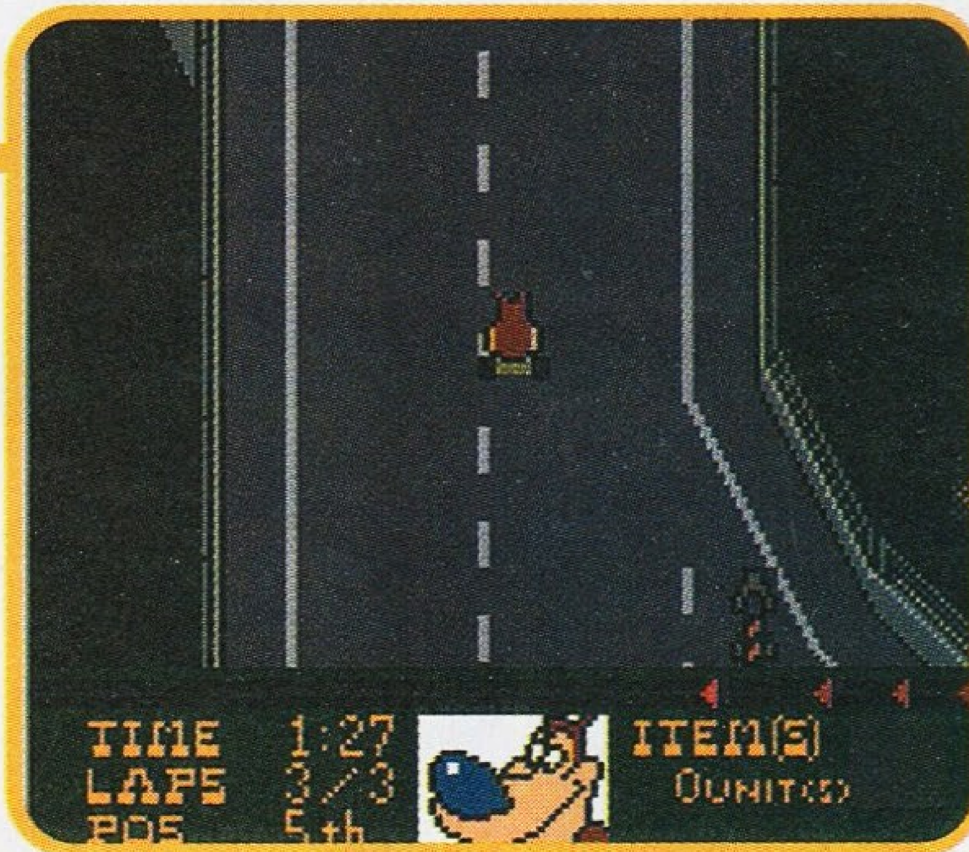





Muchos juegos de esta categoría no tienen ítems o turbo, pero este título sí cuenta con eso también y cada personaje tiene sus característi-cas como velocidad, que no se patine, etc.




Para que puedas jugar en diferentes escenas, tiene un modo de archivo para que tengas guardados ahí tus récords o todas tus hazañas y también lo puedes borrar para seguir teniendo diferentes grupos de carreras o pistas diferentes.




Algo peculiar de este juego, es que cuando te rebasan los contrincantes, abajo donde está la cara de tu corredor, ésta cambia de expresión.

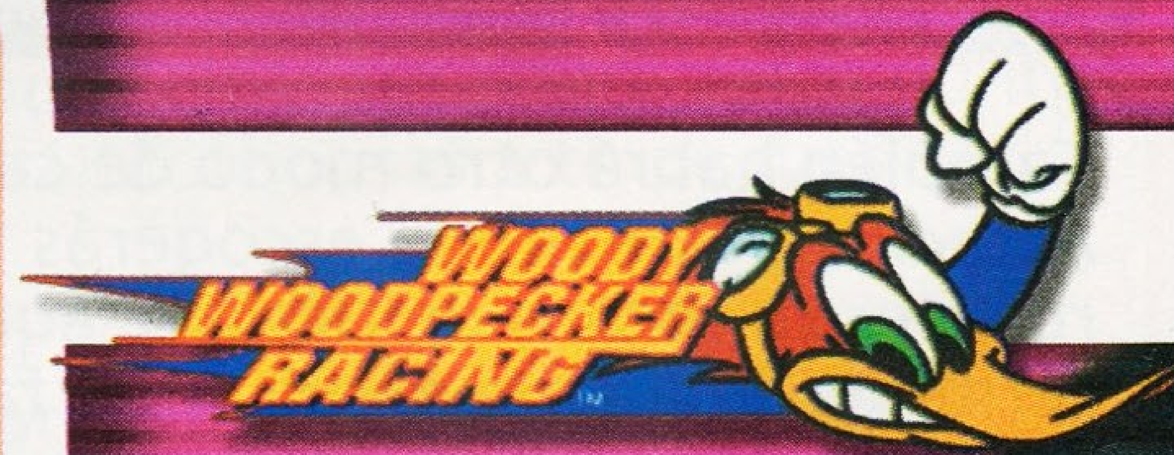


Otra buena cosa que tiene este título es que la música de ambientación es muy buena, y cada que le pasa algo a algún contrincante lo puedes identificar con la música.

Este es un gran título para pasar un buen rato agradable dentro con tu GBC y también gracias al cable link podrás competir con otro amigo.

## Segunda opinión

Para todos los poseedores de un Game Boy Color tenemos el gusto de ver un título parecido a Mario Kart y es Woody Woodpecker Racing por parte de nuestros amigos de Konami, quienes tomaron a los personajes de la serie "el Pájaro Loco" para competir en una carrera. Tiene varias opciones que lo hacen un buen título de carreras como los ítems para poder rebasar al contrincante en los cuales tenemos los nitros o turbos. Claro que también tenemos algunos personajes ocultos de la serie a los cuales puedes accesar después de cumplir ciertos requisitos para poder usarlos.
En general es un excelente título de carreras al estilo de Mario Kart (qué repetitivo ¿verdad?), pero ahora lo tenemos para el sistema portátil, así que no pierdas la oportunidad de disfrutar de este gran juego con este grupo de personajes.
Panteón.




## Lo bueno es que...

- Cada personaje tiene su handicap.
- Existen muchas pistas.
- Tiene muchos persoajes ocultos.

## Lo malo es que...

- Si no compras a tiempo cosas, te ganarán.
- Te dan muy poquitos puntos por carrera.

# a fondo

Disney's THE LION KING



El Rey León es un título que no debe faltar en tu GBC y por eso Disney ha creado un juego en el cual puedes ver a Simba desde pequeño hasta que crece, forma una familia y es el rey entero de la selva. Esta historia empieza cuando Simba va por la selva como todo un cachorro, pierde a su papá y el realmente se siente solo.

Compañía: Activision

Compatible: Game Boy Color

No. de Jugadores: 1 player

Clasificación: Everyone (E) – ESRB

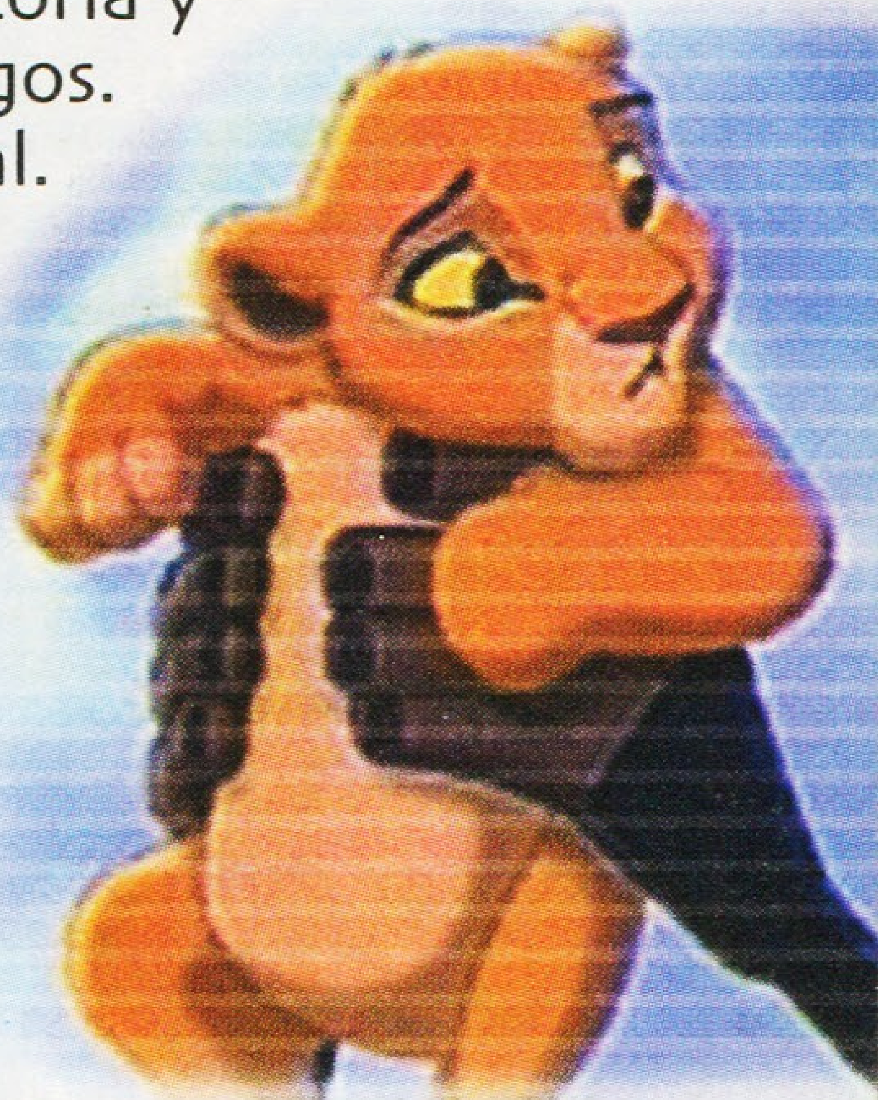
Desarrollado: torus games

Memoria: 8 megabit

Categoría: acción y minijuegos

Lanzamiento: 2K noviembre

Este título tiene diferentes modos de juego: uno que es el de historia y otro que es el de minijuegos. Donde Simba va por la vida buscando un ideal.



Simba pequeño va en camino de encontrar al que dañó a su padre como en la película, se pierde de su familia y de su pueblo para luego encontrarse con Timón y Pumba, los cuales han sido los personajes más carismáticos que ha tenido Disney en toda su historia.

Durante el juego Simba tiene que terminar todos los niveles a su paso. En los cinemas te explican más detalladamente la historia de Simba y habrá enemigos como las conocidísimas hienas muy amigas del tío malo Scar quien desea tener el reino y pues, como está Simba él será el gran heredero.



En el juego aparecen unas estrellas flotando que al juntar cien de ellas, harás una vida. También puedes hacer vidas con los ítems que hay por ahí, por ejemplo, sale una cabeza de león con la cual te darán otra vida.

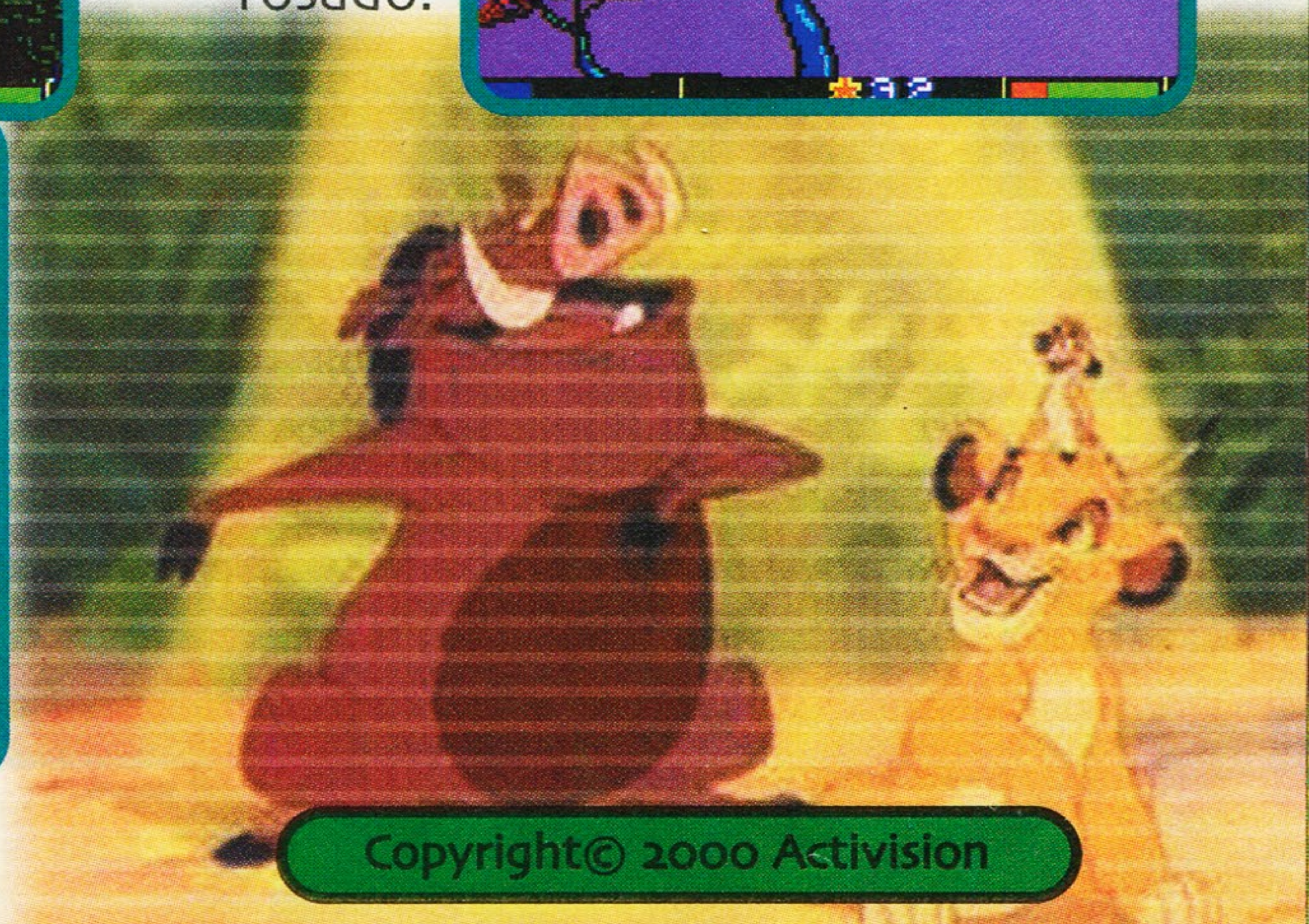




Hay un ítem que sirve para que te suban energía; estos serán unos escarabajos que están flotando y son de color rosado.





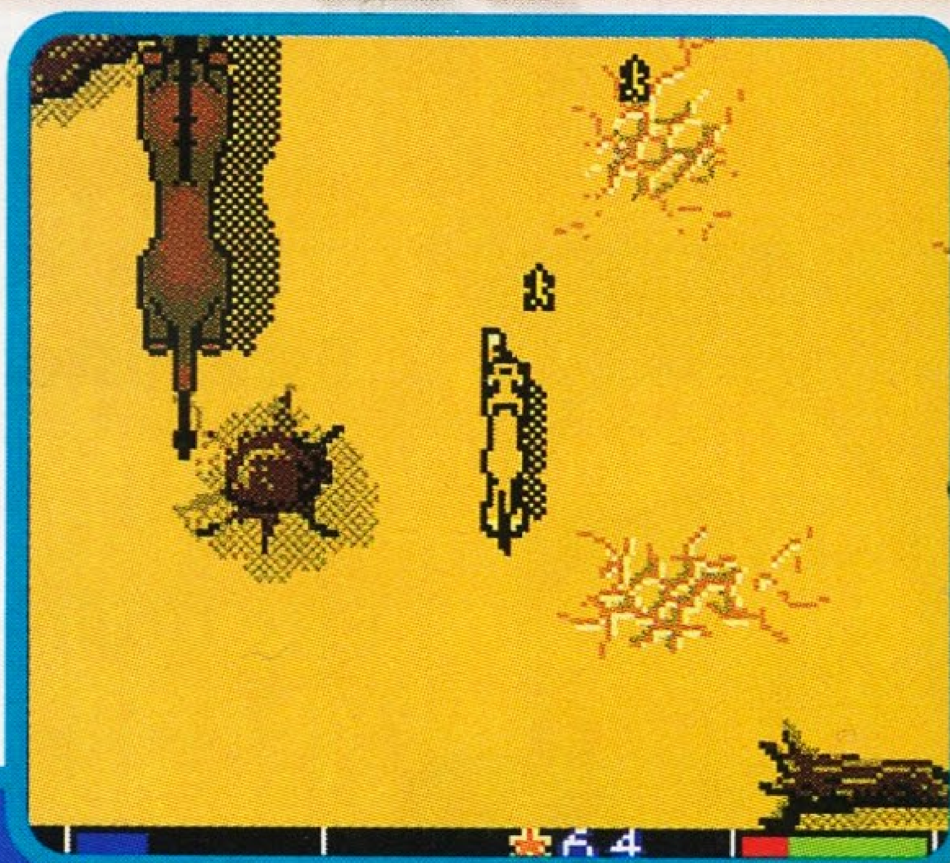



Mientras caminas, en cada escenario encontrarás un tipo de rompezabezas que debes ir armando y que son las partes de un amuleto en forma de león. Las partes son una cara, cuerpo, cola, etc.



Después Simba se encuentra en el cementerio de elefantes, donde con su amiga Nala empiezan a jugar, en este momento llegarán las hienas que intentarán eliminarlo. En el juego también existe un lugar donde te corre tras de ti una veloz estampida de toros y aquí deberás esquivarlos a todos.







Como sabes Simba se pierde y hace su vida con sus amigos Timón y Pumba donde le hacen ver que la vida que no tiene ningún sentido o ninguna razón, pero ahí se le aparece su padre en el cielo y le dice que qué está haciendo, que debe seguir con el reinado y convertirse en Rey.



Despues llegas al escenario donde se encuentra el peor enemigo de Simba y como en la película, está encima de una piedra y abajo hay fuego. Lo que tienes que hacer es elimiar al viejo Scar tirándo-lo al fuego para que Simba tenga todo su reino en paz.



**Otro modo de juego es el de minijuegos en el cual sólo hay 4**

El primero es: Atrapar bichos donde los amigos de Simba (Timón y Pumba) tienen que atrapar el maximo número de bichos. En este minijuego tú manejas a Pumba y Timón te arrojará bichos que debes cazar con la boca.











El segundo es: Tennis de bichos donde tienes que raquetear al bicho que Pumba te arroja y aquí te cuentan todos los hits o golpes que hagas, pero debes tener cuidado, porque después de varios hits que hagas, Pumba te arrojará el bicho mucho más rápido.



El tercero es: Cazar lombrices y llevárselas a Pumba, así deberás recolectarlas y te contarán puntos, pero ¡cuidado! que no se te escondan las lombrices, porque se te irán borrando los gusanos.



El cuarto es que tienes que mandar a Timón a recolectar escarabajos amarillos y rojos. Los amarillos te apuntarán un bicho y los rojos te quitarán 5 de la cuenta que llevas, debes ser muy rápido porque aquí es contra reloj la lucha.



Este es un gran título en modo de historia si viste la película, si no, le entenderás mejor cuando la veas, te recomendamos que tengas este cartucho en tu almanaque de juegos porque pasarás tu tiempo muy ameno y gracias a la velocidad de los episodios no se te hará nada tedioso.

## Segunda Opinión

Para todos aquellos fans que desde hace muchos años tienen por lema y filosofía de vida la palabra "Hakunamatata", este título lo encontrarán bastante atractivo, más que nada por los gráficos, que están bastante bien. Y, ¿qué tenemos con The Lion King para Game Boy Color? En general (y desde un punto de vista personal, claro), tenemos un título de plataformas, sencillo y fácil de digerir, con muchos minijuegos para quitar el estrés, algo de aventura, algunos "gags" de la película, buenos gráficos, reto mediano y música regular. Creo que tengo que resaltar que este título lo disfrutarán más los pequeños videojugadores que los ya mayorcitos. No grites, hombre, que ya hay Metal Gear Solid para GBC sólo para ti...
DENSHO

## Disney's THE LION KING

-Lo bueno es que:
- Se maneja muy bien la historia.
- Los minijuegos no están ocultos.
- Variedad de enemigos.

Lo malo es que:
-La música no es muy buena.
-Muy pocos escenarios.

# a fondo

# THE JUNGLE BOOK

Compañía
Ubi Soft

Compatible
GBC

No. de Jugadores
1 player

Clasificación
EVERYONE E

Desarrollado
Ubi Soft

Memoria
8 megabit

Categoría
A acción

Lanzamiento
2K noviembre



Esta vez Disney ha traído para ti un juego del clásico tema del Libro de la Selva en el cual Moglie (preferimos "castellanizar" el nombre) y todos sus amigos tendrán aventuras dentro de tu GBC y tal como lo puedes imaginar, todo se realizará en un ambiente de selvático.

Como sabes, Moglie es un legendario personaje que se pierde a mitad de la selva cuando pierde a sus padres en un accidente y crece junto a una familia de los lobos. Con el paso del tiempo, se fue encontrando animales de esa región. Adquiere nuevos amigos y también enemigos, que buscan llevar a Moglie con los humanos y se va encontrando con todos como es el buen Baloo y todos los demás.

El juego empieza desde la entrada de la selva cuando Moglie es un niño de 13 años aproximadamente, con el cual tienes que terminar todos los niveles que están a tu paso. Buscando también un libro perdido.



En cada nivel las cosas son parecidas, pero tienes que hacer que Moglie llegue al final de cada uno de estos episodios. Te encontrarás con plantas donde puedes saltar y después de un tiempo que estés sobre ellas, desaparecerán esto hará que seas hábil y rápido para ejecutar tus saltos.








En tu camino también encontrarás unas monedas con la cara de Bagheera o de Baloo que deberás recolectar hasta completar todas las monedas del personaje que toca, claro cada personaje tiene diferente número de monedas en cada stage y en el mapa te lo van indicando.



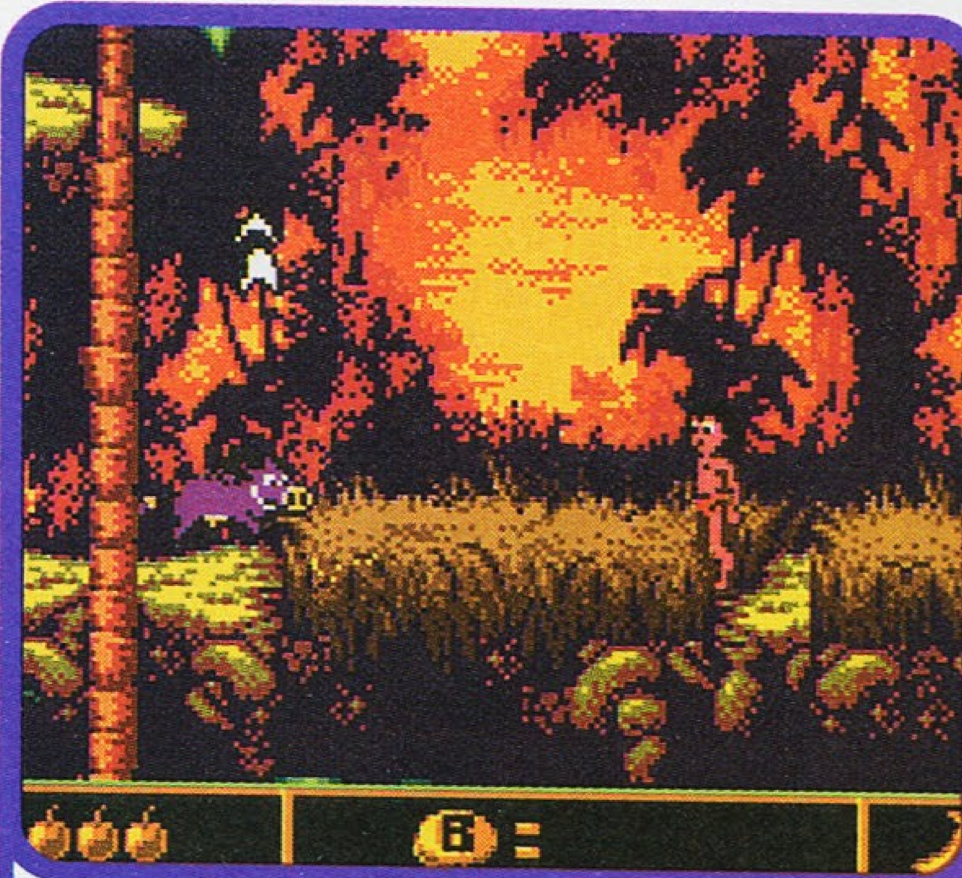
En el camino Moglie encontrará varias pruebas para seguir avanzando; por ejemplo, hallarás con un botón que al pisarlo abrirá una puerta, pero a veces la puerta está un poco más lejos y tendrás que ir corriendo lo más rápido que puedas antes de que se cierre y si esto sucede, tendrás que regresar hasta que puedas pasar con la puerta abierta.

Para que Moglie pueda pasar por algunos lugares tendrá primero que obtener algunos ítems que están colgados, por ejemplo, plátanos cocos etc., cuando encuentras el racimo de bananas tienes que saltar hacia ellos y en la parte inferior donde está el botón B indicado en la pantalla podrás arrojar ese ítem.





Cuando tienes bananas, hay una serpiente encima de una piedra por donde tienes que pasar, entonces tiras una banana, la serpiente irá por ella y así podrás pasar saltando a la serpiente, colgarte de la orilla de la piedra y subirte rápido antes de que regrese la serpiente.



Otro animal que también está en el juego es un jabalí. Este te ayudará a saltar más alto sólo tienes que arrojarle una banana, él irá tras la banana y si saltas sobre él rebotarás muy alto.

Otro obstáculo es un chango que te arroja varias sandías las cuales tienes que esquivar y le tienes que arrojar plátanos para que camine hacia el plátano y puedas avanzar saltando.



En este título te indican con unas flechas blancas hacia donde debes conducir a Moglie porque por ahí es el camino. Otro ejemplo para abrir una puerta es depositando cocos, debes colocar tres cocos en una canasta y así podrás abrirla.

También tiene un estilo como de video que te enseña cómo hacer las cosas. Primero tienes que ver cómo se hace y luego ya te ponen el juego para que lo hagas más fácil y sepas por donde llevar a Moglie.

Encontrarás otro episodio donde tienes que ganarle una carrera a un ágil animal y para esto te explican cómo le puedes ganar. Tienes que ser muy, pero muy rápido y en cuanto le ganas pasarás al siguiente nivel que está un poco más difícil.











Lo peculiar de Moglie es que como es todo un niño de la selva, puede hacer varias cosas las cuales aprenderá durante el camino, por ejemplo, a trepar paredes, a dar maromas, etc.



Cuando terminas de encontrar todas las monedas de Bagheera saldrás corriendo montado en su lomo como un modo de velocidad. Para que puedas pasar a la segunda misión, debes llegar antes de que se te acabe la pantalla o caiga Bagheera porque si no, tendrás que volver a hacerlo desde el principio.

Cuando terminas el nivel de monedas de Baloo estarás en una carrera contra un chango y tendrás que subir, trepar, correr, rodar, etc. para llegar antes que el chango alcance el libro de la selva y te gane.



Password

N Z S V

B C D F G H J K
L M N P Q R S T
V W X Y Z 1 2 3
4 5 6 7 8 9 0 *

The Jungle Book cuenta tambien con el modo de password, te recordamos que para que continúes desde el lugar donde te quedaste lo apuntes y cuando regreses empieces tu juego desde ese lugar y no tengas que empezar desde el principio ¿ok?

Este gran juego cuenta con música muy apropiada para la selva, es un juego poco sencillo no necesitas mucha precisión para los saltos o para caer exactamente en un lugar, Moglie y su habilidad te ayudarán a hacerlo más fácil.



## Segunda Opinión

Algo que no me ha disgustado últimamente de Ubi Soft, es que parece que con un sólo molde se dedica a hacer todos los juegos de Disney y los más recientes parecen clones uno del otro, están igualitos entre sí. Pero bueno, The Jungle Book para Game Boy Color es un buen juego de plataformas, con buenos gráficos, buena música, fácil de entender, de dificultad mediana y de entretenimiento regular. De hecho, si te gustan las plataformas y no tanto El Libro de la Selva, este título te dejará no tan decepcionado. El "pero"que le pongo a este juego es la carencia de creatividad, ya que de este típo de títulos hay para aventar pa' arriba.

Densho

THE JUNGLE BOOK

Lo bueno es que:
- Está muy bien ambientado el fondo.
- No es fácil que te eliminen.
- Hay muchos ítems para subir la energía.

Lo malo es que:
- No le encuentras un fin a la historia.
- No tiene cinemas dentro del juego.
- No hay diálogos.

# MEGA MAN 64



Compañía
CAPCOM

Compatible


Clasificación



Desarrollado
CAPCOM

Memoria
256 megabits

Categoria
A aventura RPG

Lanzamiento
2001 31 de enero



Después de un buen rato de no tener a Mega Man en acción, Capcom ha lanzado para el N64 la primera aventura en tercera dimensión de este personaje. La historia es diferente a las de otros títulos, ya que aquí él es un "digger" (excavador) y busca unos cristales de poder muy valiosos llamados Refractors, pero que sólo se pueden encontrar en las ruinas. Pero eso no es todo, ya que las ruinas tienen que ver con una leyenda que hay sobre "Mother Lode".



Como verás en Mega Man 64 la temática ha cambiado radicalmente, ya que ahora no tendrás que destruir a ocho robots y mucho menos derrotar al líder de estos, sino que esta vez te enfocarás en investigar ruinas para poder conseguir los valiosos Refractors, pero claro que las ruinas no están "desprotegidas" ya que hay robots cuidando estos lugares.





La aventura empieza cuando MegaMan está explorando unas ruinas y logra conseguir el Refractor, después de pasar algunos apuros llega a la superficie y logra regresar con sus amigos a la nave, repentinamente la nave empieza a fallar y tienen que buscar un lugar en donde aterrizar y el lugar más próximo es una isla llamada Katellox, donde se desarrollará la aventura.





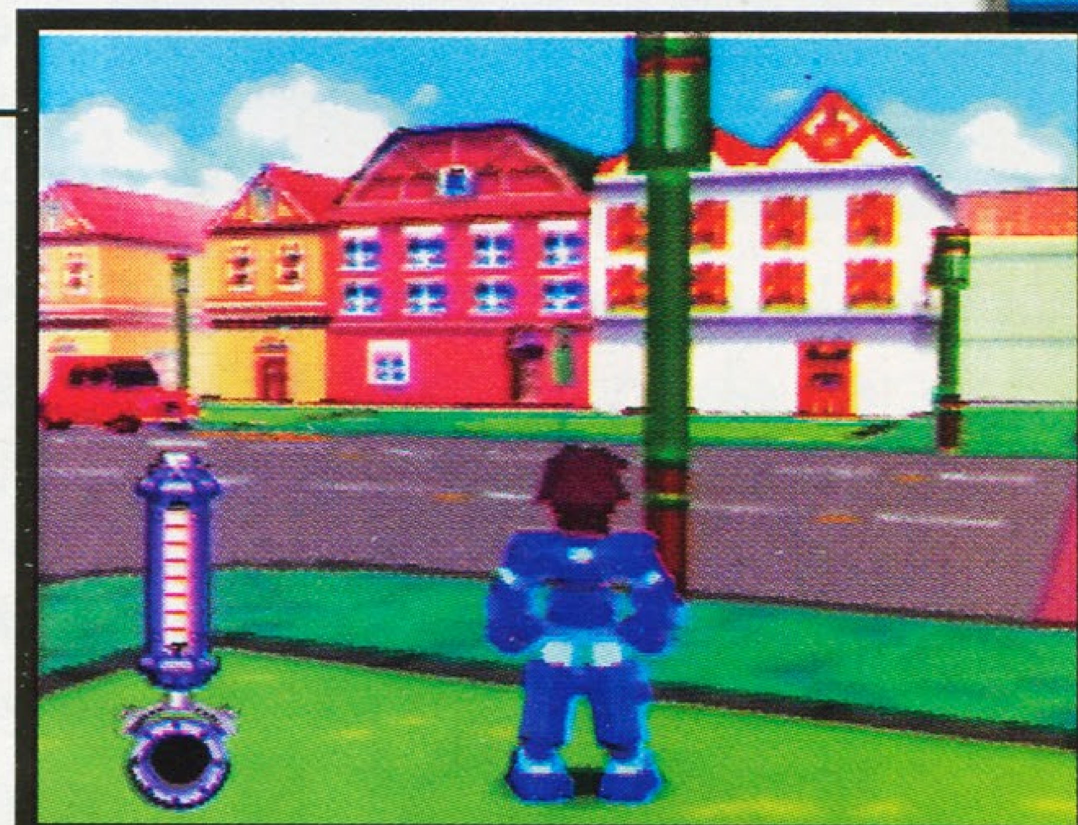






Claro que no podían faltar los villanos de la historia, y en esta ocasión Mega Man deberá luchar contra una banda de piratas llamada los Bonnes.
Este grupo lo forman Teasel Bonne, Tron Bonne y Bomb Bonne, quienes con su fieles Servebots buscarán a toda costa robar los refractors para obtener dinero a cambio. Pero no creas que MegaMan esta solo, pues en esta aventura lo acompañan Roll, Barrell (quien es abuelo de Roll) y un pequeño robot llamado Data para buscar en las ruinas, ya que por primera vez lo tienen que hacer por necesidad y además lo hacen para saber el secreto de "Mother Lode" ya que en una de esas búsquedas los papas de Roll desaparecieron.





Como te darás cuenta este título tiene el "gameplay" parecido a Zelda ya que debes investigar varios lugares, conseguir ciertas cosas para obtener nuevas armas, buscar algunos "upgrates" para tu megabuster, etc. La movilidad es diferente para este título, aquí tienes que mover la mira, por así decirlo, para ver el camino por donde vas.





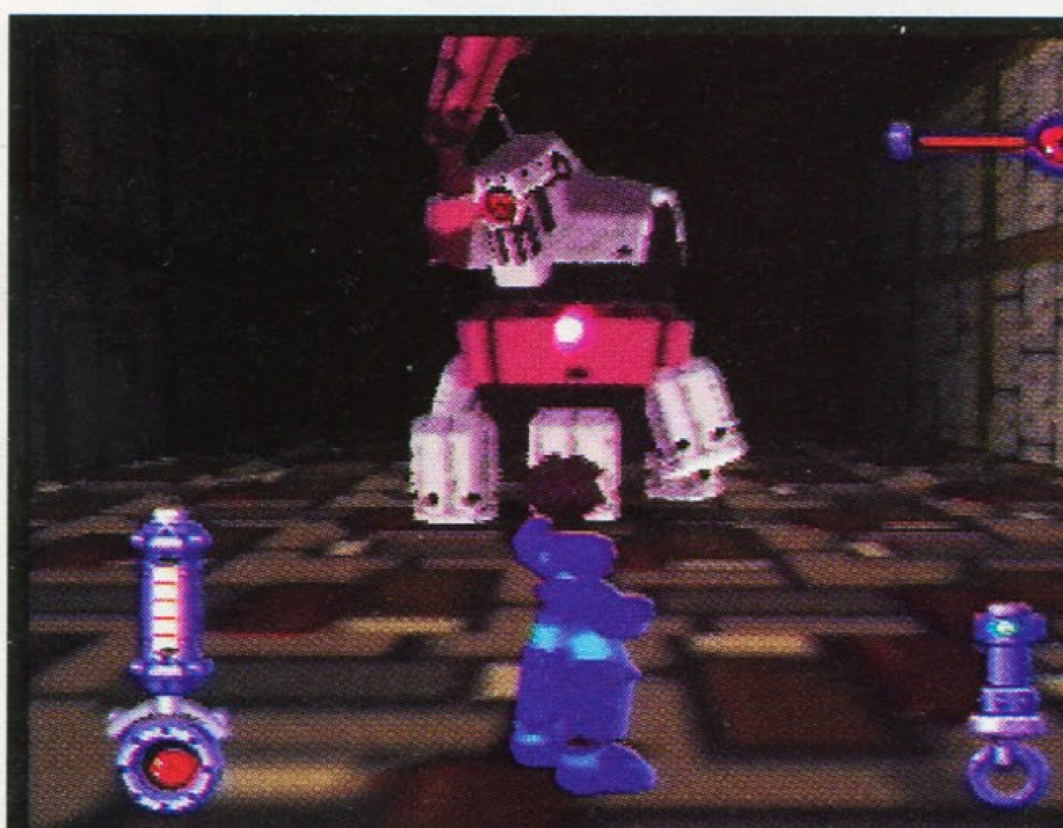


Los enemigos son de gran tamaño por lo que vas a tener que encontrar el punto débil para eliminarlos, en otras ocasiones tendrás que defender algunos edificios del ataque masivo que harán los piratas por tener el control de la isla.

En la tienda de la isla podrás comprar algunos ítems que te serán de gran utilidad, pero para eso tienes que juntar bastante dinero en tus búsquedas o lo que dejan los enemigos al ser eliminados.

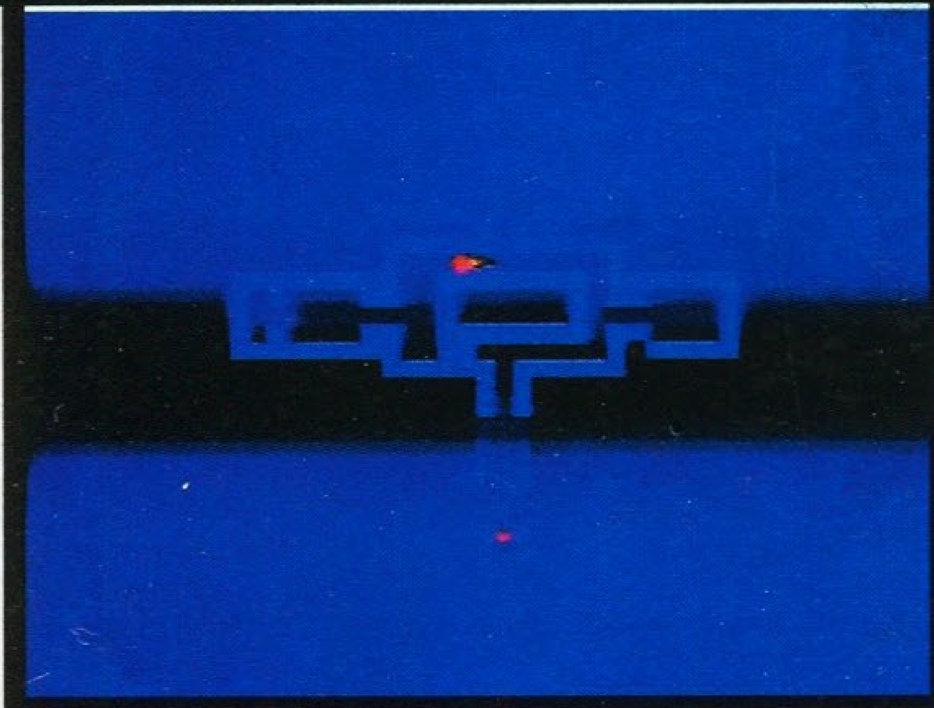


Este título cuenta con bastantes cinemas en tiempo real para darle vida al juego ,pero lo bueno de esto es que tiene situaciones chistosas, a lo que nos referimos es que este juego no es serio, no sólo te dedicas a buscar, derrotar a los piratas y ya, sino que parece como una caricatura.





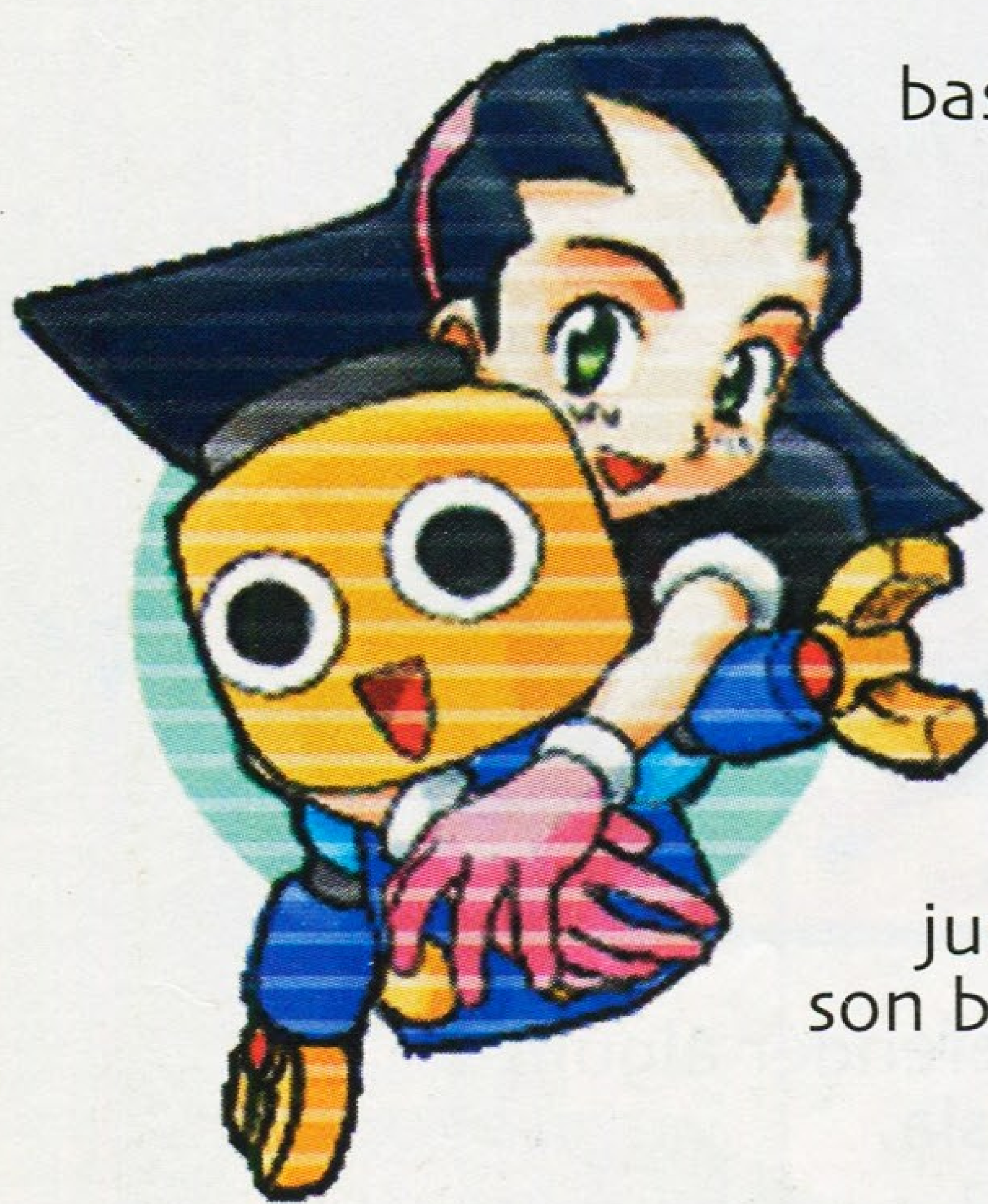




Durante las excavaciones recibirás la ayuda de Roll, quien te guiará por los diferentes cuartos de las ruinas, además de darte algunos tips para ciertos momentos. Data será quien te ayude a salvar lo que llevas del juego además de recordarte lo que tienes que hacer en caso de que no sepas y recargarte de energía.

Los gráficos son buenos pero sentimos que abusaron un poco del uso de la "famosa" neblina, pero de ahí en fuera, está bastante bien.





La música y la jugabilidad son buenas en general.



En conclusión este título es bueno si tomamos en cuenta que es el primero que Capcom hace de este estilo, pero si lo comparamos con otros le falta bastante para ser un buen juego de este género, ya que es muy lineal, casi todo se te va dando y no tienes muchos lugares por explorar que no estén dentro de la isla, pero como lo comentamos antes para ser el primero, está bien aunque hubiéramos esperado un poco más.





## Segunda opinión

Mega Man 64 nos muestra otra faceta del héroe de Capcom en donde se adentrará en varias ruinas, tendrá nuevos enemigos y buscará la respuesta de una leyenda sobre "Mother Lode". A lo mejor, tú que eres fanático de este personaje quedarás un poco confundido, ya que el estilo de juego cambia radicalmente en comparación con otros títulos de este personaje porque no tendrás que eliminar a ocho robots, ni mucho menos podrás tomar tomar el ataque de estos. En Mega Man 64 toman otro estilo de juego, parecido al de Zelda en donde investigas ciertos lugares y consigues nuevas armas para poder enfrentar cualquier situación. En conclusión,la intención de crear un título donde Mega Man cambiara el estilo de juego no está mal, pero por ser el primero como que quedó corto, ya que está muy fácil encontrar las cosas, faltó un poco de más acción. Pero los jefes sí son un gran reto, ya que hay que buscar el punto débil para destruirlos con facilidad. Si eres fan de este personaje, te recomendamos que lo cheques, pero si tú buscas un juego con acción y un poco de RPG como Zelda, te dejará un poco insatisfecho.

The Arkham

# MEGA MAN 64

## Lo bueno es que...

-Está de regreso Mega Man en un juego totalmente diferente a los de su estilo.
-El humor que manejan en el juego.
-Tienes que conseguir los "upgrates" para tu Megabuster, ya que es tu principal arma de ataque.

## Lo malo es que...

-Como lo dijimos antes es lineal y casi todo se te va dando.
-Sólo puedes explorar la isla en donde estás.

# THE MUMMY

Compañía




Compatible



No. de Jugadores




Clasificación




Desarrollado




Memoria



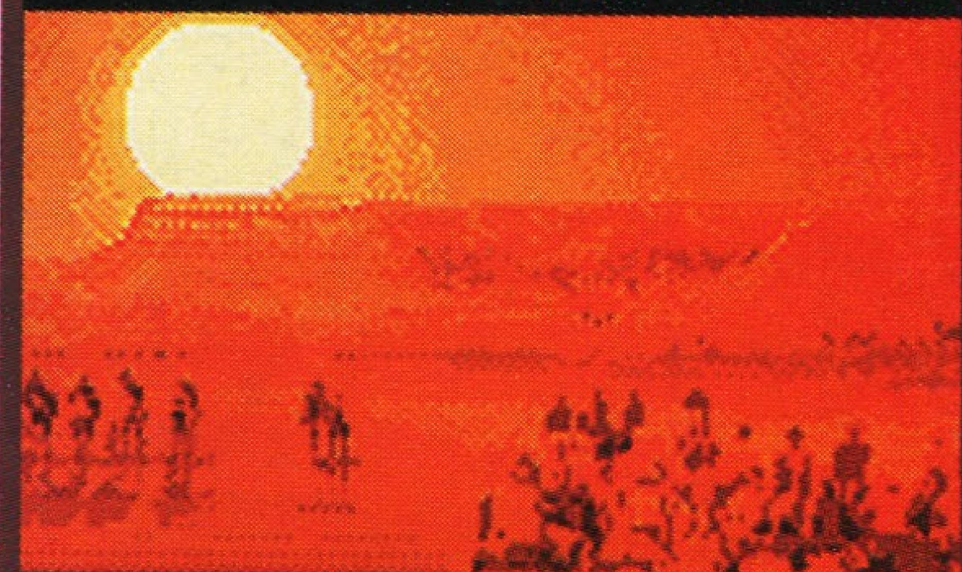

Categoría




Lanzamiento




Como siempre, podemos esperar bastante de una marca como Konami y esta vez no es la excepción y nos ha traído un juego más por parte de KCE Nagoya (los mismos que desarrollaron el juego para Game Boy Color de: The Grinch), con licencia de una película del año antepasado de nombre The Mummy.




La película es una combinación de aventura, comedia y romance, donde unas personas liberan una maldición de hace ya tres milenios y resucitan a la momia de un antiguo sacerdote, trayendo plagas y su aparente dominio sobre la tierra. En la adaptación al juego de Game Boy se mantiene la historia íntegra de la película muy bien acomodada para el estilo de juego que se maneja en este cartucho.

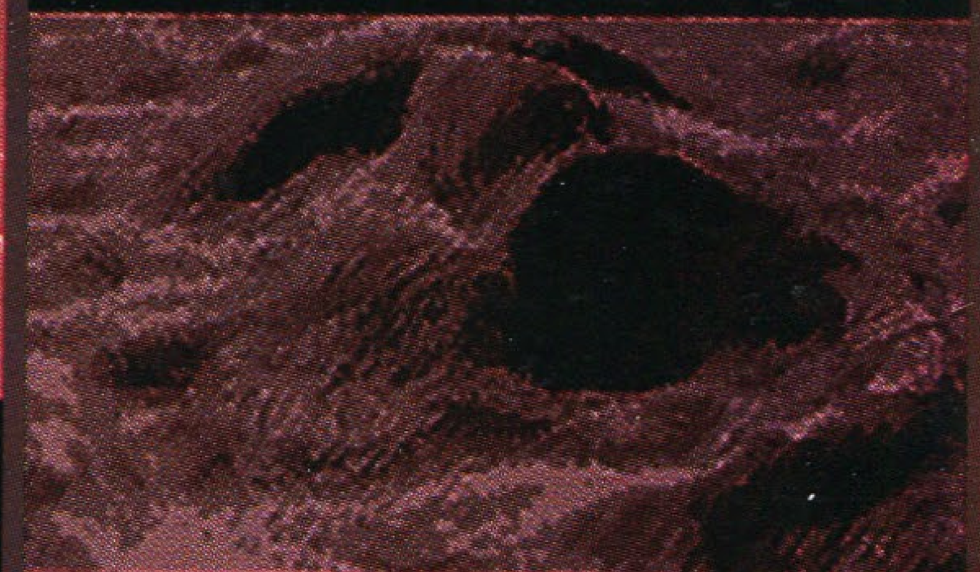


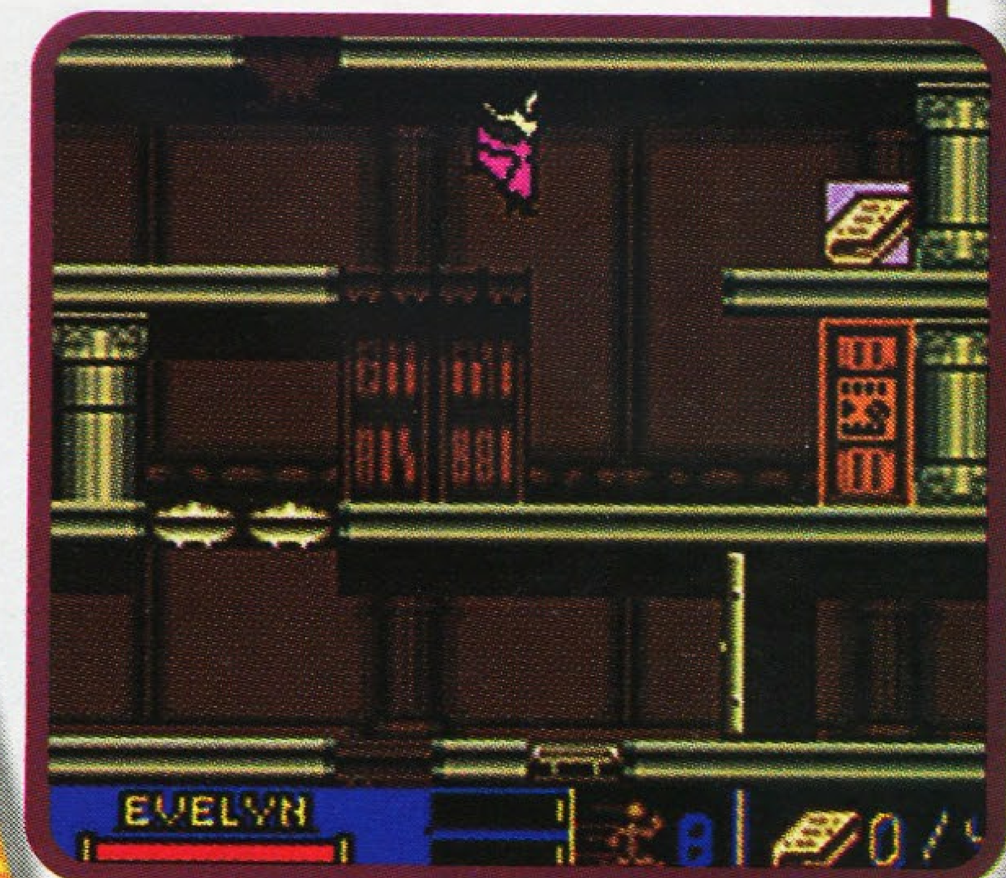

El estilo de juego es de aventuras en 2D, pero con un scroll bastante amplio, puedes moverte para muchas direcciones y siempre se repetirán los extremos. Es decir, si caes del tercer piso, caes inmediatamente en el primero.

Un detalle muy padre son los cinemas que trae el juego, las pantallas son iguales que en la película (claro con definición de Game Boy Color), pero bastante buenas. Checa cómo usan muy bien los colores mientras te cuentan la historia.

El objetivo del juego es básicamente colectar todos los ítems que te piden al principio, pero para hacerlo tendrás que saber usar otros aditamentos para ayudarte. Cuando consigas todo lo necesario, una puerta se abrirá y podrás proseguir con tu aventura.






A lo largo de todo el juego podrás usar los ítems que encuentres, pero éstos son limitados y en muchas ocasiones sólo hay uno por cada uso necesario, así que si desperdicias uno, deberás reiniciar la escena pues no podrás completar todo si te falta algo.




Dentro de las primeras escenas encontrarás a los otros dos integrantes del equipo; incias con Evelyn, después se unirán al Jonathan y Rick O'Connell; cada uno tiene habilidades que los otros no tienen, esto hace más divertido y difícil al juego pues debes saber qué personaje usar en qué momento para pasar ciertos obstáculos.







Evelyn puede saltar muy alto y correr con sólo presionar el botón B.



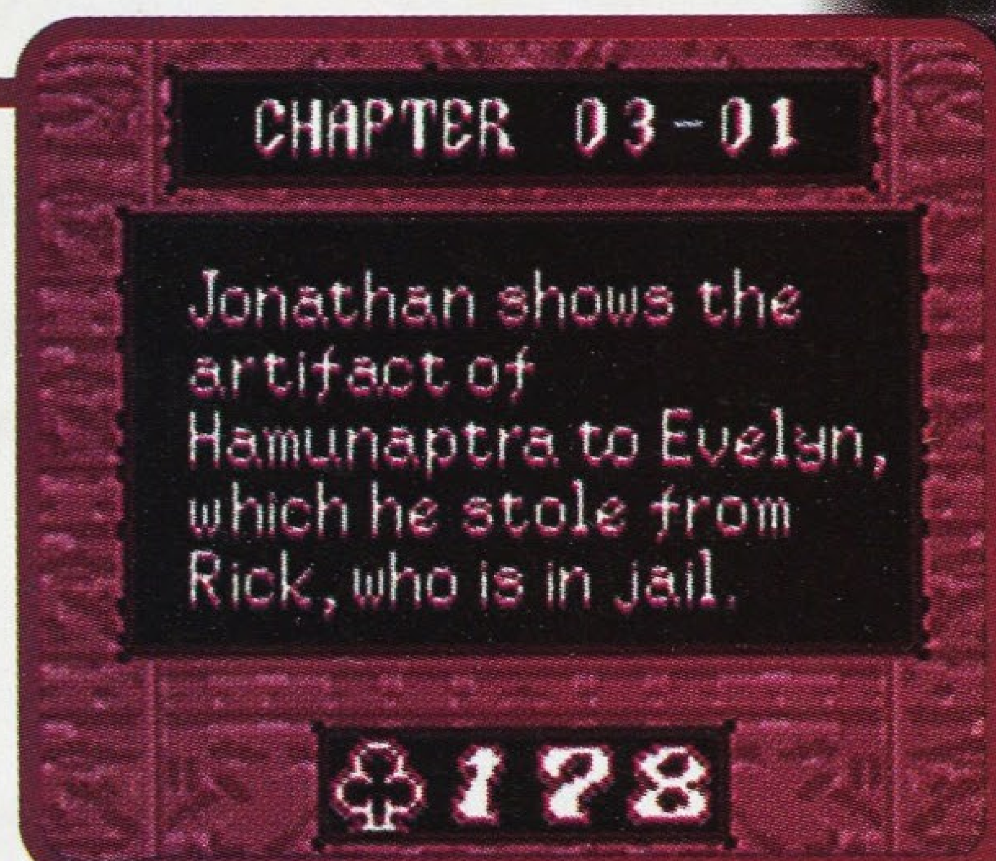

Jonathan es un poco miedoso, por lo que no salta mucho, pero sí puede golpear a los que se le pongan enfrente.






Rick ataca a sus enemigos con su pistola y puede empujar cosas.

Al terminar una escena, te darán un password que te permite seguir cuando quieras; aunque es un juego con relativamente pocos niveles, la complejidad de éstos hacen que sea muy útil el uso de password.

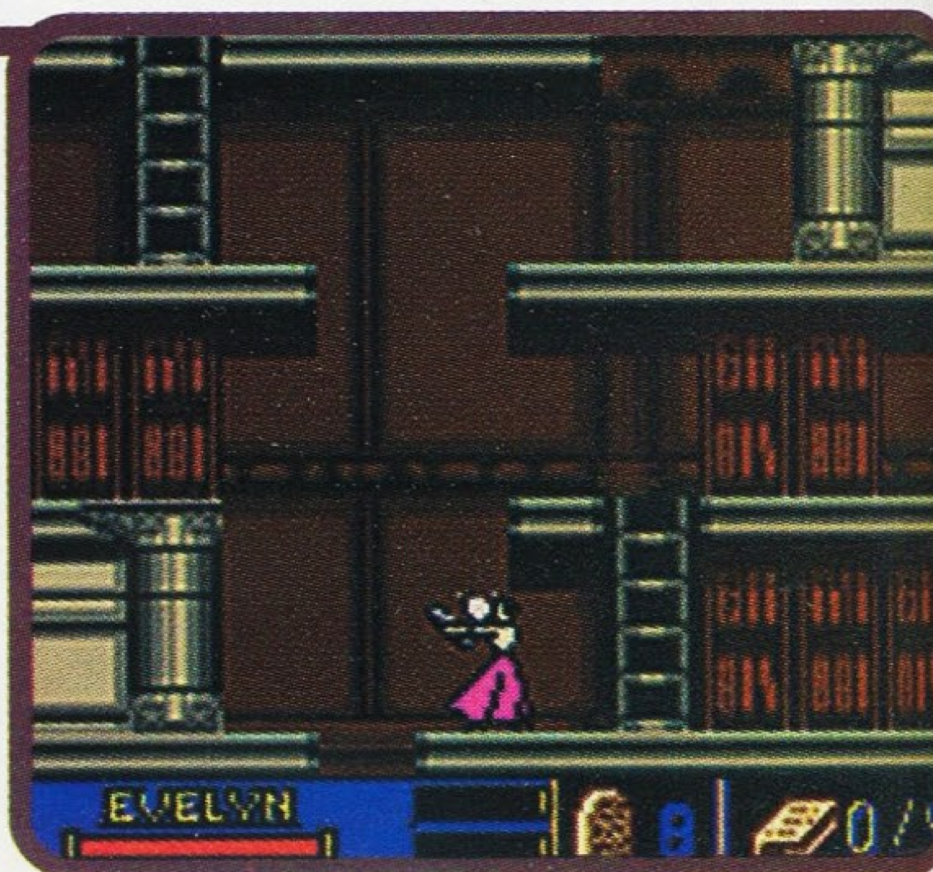


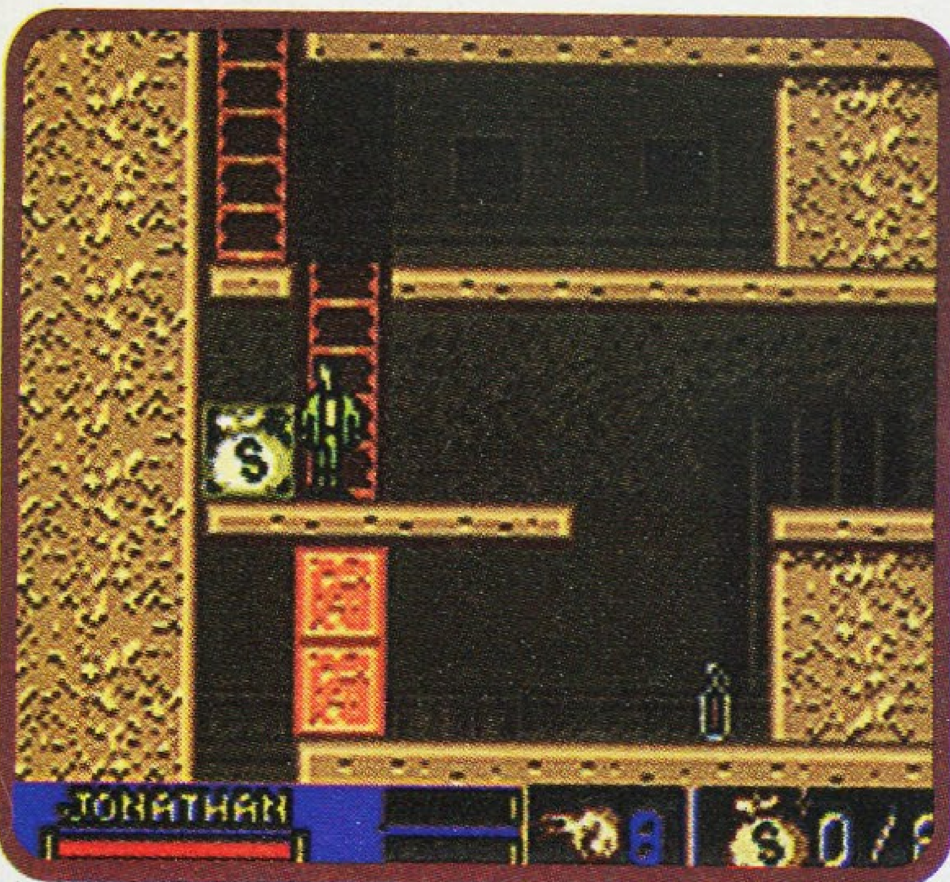




Cada uno de los personajes tiene su propia barra de energía y cuando se les termina, se acaba el juego. Este es un detalle que hace al juego más realista, pero no todo es tan cruel, tienes continues ilimitados (¡qué bueno! pues debes perder un par de veces para probar muchas cosas).

Los ítems tienen usos muy variados y debes saber cómo y dónde usarlos. Por ejemplo: Evelyn usa unas "tabletas" que abren puertas en el primer nivel con una especie de magia.

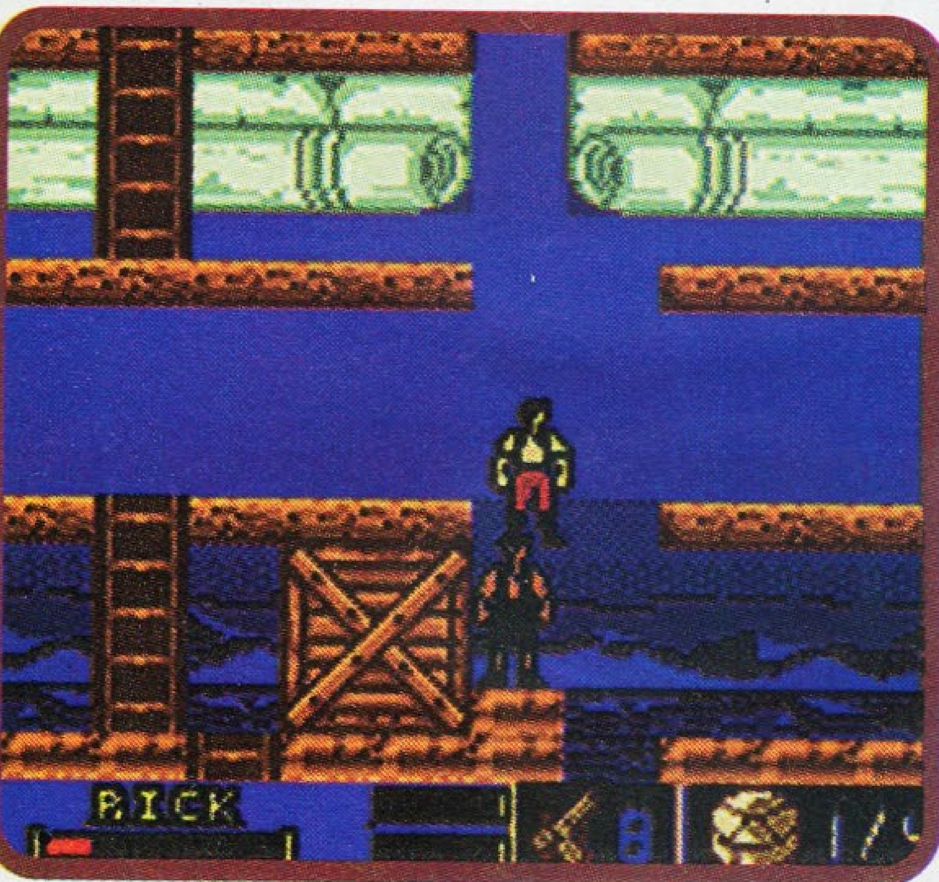





Jonathan usa muy bien los cartuchos de dinamita para recolectar las bolsas y de oro y rescatar a Rick de la cárcel.



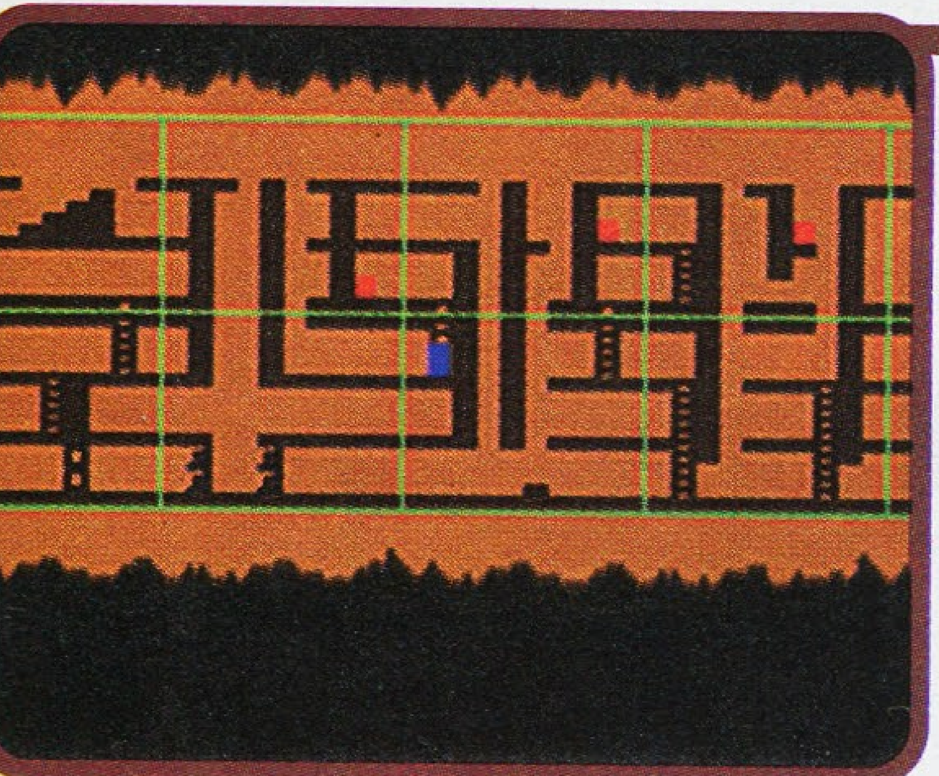

Rick puede usar sus disparos para abrir puertas, con la ayuda de la escopeta puede activar switches que están en la pared.




Incluso puedes usar a algunos personajes del juego para llegar a lugares innaccesibles.




Como aquí la magia es algo común, no te sorprenderá ver un fantasma. Estos fantasmas deben ser parientes de los que aparecen en Super Mario World, pues sólo avanzan hacia ti cuando les das la espalda.



Cuando presionas Start pones pausa, pero además abres un mapa donde puedes ver toda la escena y los ítems que te falten, ¡esto es muy útil!




¿Viste la película? Pues recordarás que los descendientes de la guardia del Pharaón no quieren que liberes a Himmotep, pues aquí también aparecen para darte dolores de cabeza. Lo malo es que aparecen de la nada como si fueran sombras, ten cuidado.




The Mummy es un juego bastante entretenido y algo tedioso si lo que quieres es acción sin pensarle mucho, la música está muy bien en la introducción y los cinemas, pero pudo haber sido mejor durante el juego. Este título es uno muy recomendable si te gustan las aventuras e investigar cómo pasar las escenas, ya que tiene un poco el toque de Castlevania al jugarlo (ojo: nos referimos al "feeling" que sientes al jugarlo y pensar antes de actuar, no estamos comparando ambos juegos).

## Segunda Opinión

No sé por qué pero a muchas personas (incluyendo a algunos de la redacción de Club Nintendo), no les gustó esta película, tal vez sea que siempre relacionan aventuras y pirámides con Indiana Jones y cualquier película similar queda descartada, pero The Mummy tiene un estilo muy diferente. Es una de mis películas favoritas de siempre, por lo que cuando supe que iba a salir un juego basado en esta cinta no tardé en querer jugarlo; cuando por fin pude hacerlo, no me arrepentí ni por un instante, es un juego muy padre con mucha acción y aventura. Es una muy buena adaptación, como casi no se ven; muchas veces forzan a la historia a encajar en un juego y a veces ni eso. Lo recomiendo bastante para los fans de la cinta y para los que gustan de juegos donde debes pensar bien tus movimientos, con un buen toque de acción. Esperemos que si llega a salir un juego de la secuela, sea tan bueno como éste.

Panteón

THE MUMMY

Lo malo es que:
- Es un poco corto el juego
- No hay una opción de resetear la escena donde estás en ese momento.

Lo bueno es que:
- Es una buena adaptación no-forzada.
- Los cinemas son excelentes.
- Se aprende a jugar fácilmente

## Noticias de ULTIMA hora

Desde el Space World del año pasado, tanto Nintendo de Japón como Nintendo de América han estado demasiado callados con respecto a los juegos de las plataformas de la siguiente generación, el Game Boy Advance y el Nintendo Game Cube. Pero, recientemente, en la segunda semana de Enero de este año, una revista japonesa llamada Koro Koro Comics le ganó el mandado a Nintendo, publicando las fotos de uno de los primeros juegos para el Game Boy Advance. Lo más "aparatoso" del asunto, es que no se trataba de cualquier juego, sino de un gran juego programado por Nintendo y con un título tentativo de "Mario Advance" (sin el "Kart", porque de ese juego ya todos sabíamos). Obviamente, de inmediato Nintendo dio como oficial la noticia. "Mario Advance" es el primer título en 2D de Mario para el nuevo Game Boy Advance. Sin embargo, no es tan nuevo para nosotros, ya que se trata de un "remake" de Super Mario Bros. 2, juego que salió para el viejo NES en 1989. Si haces memoria, este título sólo salió en América y en Japón lo conocieron mucho tiempo después, es por eso que para los japoneses este juego no es tan familiar. Lo que sabemos es que Mario Advance aparecerá el 21 de Marzo en Japón, es decir, su salida es simultánea con el sistema. Hasta el momento no sabemos si este título tenga el mismo Game Play que Super Mario Bros. 2 pero que en sí los mundos o los retos sean más o diferentes, o si realmente se trata del mismo juego pero con gráficos "Advance" (tal como sucedió con su otro "remake" en Super Mario All Stars). Si no tuviste la oportunidad de jugar Super Mario Bros 2. en ninguna de sus anteriores versiones, te diremos que se trata de un juego de plataformas, donde la base es cargar ítems o enemigos; tienes cuatro personajes a escoger: Mario, quien es un personaje balanceado; Luigi, quien es más lento para cargar ítems, pero salta muy alto; Peach, quien es la más lenta en sacar ítems, pero al saltar puede mantenerse a flote unos segundos; y Toad, quien es el personaje que menos salta, pero quien más rápido saca los ítems. Como ves, Mario Advance (que es probable que cambie de nombre este juego) es casi igual al título ya mencionado. Pero algo que sí es diferente es que la versión Advance incluye un modo de juego muy parecido al Mario Bros. original (aquel clásico de Arcade en el que andabas en las tuberías con Mario y Luigi y tenías que voltear a las tortugas y patearlas). Lo atractivo de este modo de juego es que, a diferencia de la versión de Arcade, éste será para cuatro jugadores simultáneos, por lo que el juego será más dinámico. Pronto tendremos más noticias de Mario Advance.













## Colores para el Advance

Pues falta un poco más de un mes para que el Game Boy Advance haga su aparición en Japón (21 de Marzo, para ser exactos). Pues bien, como ya falta bien poquito, Nintendo de Japón dio a conocer tres de los colores en los que estará disponible este novedoso sistema, además de los que ya se habían presentado (el azul y el naranja). Es posible que estos mismos colores se encuentren disponibles en América el mes de Julio, fecha de salida del GBA por estos lugares. Aquí te presentamos los modelos diferentes en exclusiva.




## RESET

¡Wow! Este número sí que estuvo lleno de análisis. ¿Quieres saber algo de lo que tendremos en el número de Marzo? Pues un buen A Fondo de Paper Mario no estaría mal. También tenemos, ahora sí (perdónenos, pero por fallas técnicas no se pudo incluir en este número), el A Fondo de Sin and Punishment. Un previo de Mario Party 3 también estará por ahí. Algo de Conker's Bad Fur Day seguro estará. Muchos juegos nuevos y buenos de Game Boy serán analizados también. Y, por supuesto, nuestras secciones de cajón, Galerie d' Adeleine, Dr. Mario, Mariados, S.O.S. y la ¡Ultima Página! Nos vemos en el mes de Warzo... ¿Warzo? Oh, no... esto huele mal...



C · L · U · B

Nintendo

C·L·U·B

Nintendo

